Ítalo Chianca
OS VIDEOGAMES E EU
Crônicas de um jogador
Press Start

OS VIDEOGAMES
E EU

Crônicas de um jogador

Ítalo Ramon Chianca e Silva

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA

Os videogames e eu

Crônicas de um jogador

São José do Seridó/RN
Edição do Autor
2015

SUMÁRIO

Prefácio 09
Introdução 13

Meu primeiro start 21
Mega Man, um amigo e eu 27
As loucas aventuras de Ray 35
Mundial de futebol virtual das locadoras 43
Dividindo o controle: viagens, aventuras e muita jogatina 49
Mais que player 2, um companheiro de histórias 59
Street Fighter: a lenda do jogador invencível..................................67
Os shake brothers: jogando videogame com emoção......................75
007: todos contra o Goldenboy...85
Pais, amigos e professores: os donos das locadoras........................95
Uma relação de amizade em 64-bits 107
Os escritos amaldiçoados de Majora's Mask 117
Férias, amigos e videogames: uma mistura de boas histórias 129
Nunca é tarde para ser um mestre Pokémon 141
A história de um jogador por gerações de videogames 155
Livro videogame locadora: a jornada do escritor 167
Trabalhando com videogames: as primeiras fases de um sonho 177

Posfácio 189

Para Igsson e Iago, meus irmãos.

PREFÁCIO

> "Dentro de cada adulto bate o coração de uma criança. Nós só nos convencemos, gradualmente, a agir mais como adultos."
>
> (Shigeru Miyamoto)

Jogar videogame é viver várias vidas sem precisar levantar do sofá.

Viajando por reinos misteriosos, campos de guerra, fortalezas medievais, estádios olímpicos, pistas de automobilismo ou até mesmo resgatando princesas das garras de tartarugas gigantes numa terra cheia de cogumelos, o gamer descobre novos mundos e, neles, também descobre um pouco sobre si mesmo.

Ah, tudo bem, não precisa se envergonhar, eu sei que você já jogou se imaginando dentro de um game, seja fazendo um role play total, ou simplesmente se perguntando o que faria no lugar dos personagens em determinadas situações.

Nada mais adequado para uma mídia tão fértil, prontinha para abrigar os devaneios e fantasias mais mirabolantes da imaginação humana.

Independente de nossa idade, ao jogar acabamos nos transformando em crianças deslumbradas com o novo mundo que se abre diante de nossos olhos. Usando apenas a mente e um joystick, construímos e participamos ativamente de narrativas incríveis capazes de dar inveja nos melhores filmes e livros.

Mas o humano é um ser social, e nenhuma aventura está completa se você não tiver alguém para compartilhá-la. Seja um pai, irmão, amigo, dono da locadora ou até aquele vizinho pentelho, a história não está completa sem um "player 2" que se preze.

Afinal, qual a graça de superar aquele chefão aparentemente imortal sozinho? Para quê marcar a melhor pontuação num placar que ninguém vai ver? Mais importante, por que combateríamos o exército inimigo por conta própria quando podemos ter um companheiro de aventuras?

Tão importante quanto as histórias que você construiu jogando são aqueles que estiveram ao seu lado na jornada. Aí, quando menos esperamos, aquelas fases dos jogos se tornam fases de nossas próprias vidas.

Lugares, pessoas e níveis, todos se ligam inexoravelmente a nossas histórias pessoais. Os games deixam sua marca e ajudam a

moldar nossa própria identidade; tramas virtuais que ajudam aos jovens de todo o mundo a construir sua própria história.

Se você está lendo isso, com certeza também tem um bocado de contos e episódios na bagagem, e como eu, irá se identificar com as crônicas contadas por Ítalo Chianca nas próximas páginas.

Depois de nos levar de volta aos tempos em que as locadoras de videogames dominavam as ruas de todo o país, Ítalo se livra das amarras e normas técnicas inerentes a uma adaptação de TCC e em seu segundo livro nos convida a fazer aquilo que mais gostamos: trocar boas histórias sobre nosso hobby favorito.

Ao longo de 17 crônicas publicadas no site GameBlast, onde tive o prazer de acompanhar seus primeiros passos no universo do jornalismo de games, Ítalo revive aquela criança que mora dentro de cada um de nós.

Então pegue um joystick, sente na sua poltrona favorita e prepare-se:

Uma nova fase está começando!

Thomas Schulze

Editou os sites Hyperlist, POP Games, GameWorld, Herói, GameBlast e revista Clube; colaborou para as revistas PlayStation Oficial, Nintendo World e EGW. Hoje é encanador, salvador de princesas e piloto de kart.

INTRODUÇÃO

> "Quando chegava a tarde, Raquel sentava em sua inseparável cadeira de balanço do lado de fora da locadora. Tricotando para passar o tempo, muitas vezes pegava no sono lá mesmo. Quando isso acontecia, a locadora virava de ponta a cabeça. A garotada se apressava em baixar o volume de todas as TVs, voltava umas duas horas o relógio da locadora e mudava todos os horários de entrada e saída na caderneta de controle. [...] Em meio a risos contidos e adrenalina a mil [...], a diversão estava garantida."
>
> (Ítalo Chianca, Crônica — Pais, amigos e professores: os donos das locadoras de videogame que joguei)

Histórias... elas são o resultado do que vivemos e o que faz toda a vida valer a pena. Afinal, as lembranças das aventuras que passanos, seja do mundo real ou virtual, trazem momentos felizes e ao mesmo tempo, exemplos para as gerações seguintes. Relembrar algo que nos marcou quando éramos crianças, ou que fez parte, de alguma forma, da nossa personalidade e criatividade é valiosíssimo e devemos guardá-lo como um artefato mágico,

dentro de um baú de madeira, aberto apenas com uma boa *Great Key*. Nele, revelar-se-á preciosidades, tais como aquela flecha de aventuras, uma bomba de alegria, ou ainda, quem sabe, diversos *piece of hearts* de emoção.

E é justamente isso que será apresentado nas páginas seguintes deste livro. Prepare-se para embarcar em um mundo diverso de preciosidades e muitas aventuras. Elas, em sua grande maioria, retratam a infância e as entrelinhas de um universo mágico, inovador e muito interessante, com foco na nobre atividade de jogar videogames.

É fato que estes momentos estão presentes na vida de muita gente, em alguns menos marcantes, em outros mais impactantes e memoráveis. E assim, desta forma, surgem lembranças dos tempos que não voltam, de brincadeiras na rua com os amigos, de fazer aquela roda e conversar com aquele ar inocente e jovial, daqueles momentos em que um simples companheirismo de colegas e a novidade do convívio entre realidades de caraterísticas distintas viria a ser uma grande ajuda, capaz de nos fazer querer continuar encarando a vida como ela é, em suas mais variadas vertentes e fases. Todas estas fases são passadas desde a infância ao momento adulto e até na terceira idade.

É possível dizer que, quando crianças, um mundo de fantasias nos é apresentado de uma forma muito mais nova e empolgante, ora, pois a vida, nesta fase, é toda uma grande novidade e ainda mais próxima da fantasia do que seria, em comparação, para um adulto, já mais enraizado em seu mundo. Elas, facilmente, são capazes de construir maravilhosos mundos de fantasia e sem desgaste, por acreditar, com muito mais vigor e despreocupação, na característica mais alegre, bela e contagiante da vida.

Em tempos de tecnologia, onde o compartilhamento maciço de informações está cada vez mais presente, é louvável que possamos, de alguma forma, reviver as histórias passadas, de modo a preencher lacunas e, porque não, matar um pouco a saudade. Também, muitas das amizades que formamos ao longo da nossa passagem pelos levels físicos vêm desses momentos felizes que passamos. E reviver esses momentos através de lembranças, podendo contar aos novos e velhos amigos, gerações futuras e a pessoas próximas, é o que faz, de alguma forma, ressoar a satisfação do conto àqueles que queremos resgatar a nossa atenção.

As experiências que construímos ao longo de nossa juventude são, sem sombra de dúvidas, as mais memoráveis e nostálgicas que podemos ter. Em uma época de descontração, poucas, porém

importantes, coisas nos preocupam: como as obrigações escolares, de auxílio em casa, de construção de amizades, ao ficar antenado com o mundo geek ou mesmo naquelas mais desafiadoras, como virar aquele jogo lançado recentemente, cuja dificuldade é capaz de nos tirar o sono. Todas estas preocupações são capazes de nos manter entretidos por um bom tempo, mas também são capazes de gerar histórias divinas, ou você não se lembra de algum amigo da rua ou da escola que mantinha, nada mais, nada menos que o status de melhor executante de fatalities e combos em Mortal Kombat e Street Fighter?

Ítalo Chianca, autor de *Videogame Locadora: Espaços de sociabilidade em São José do Seridó (2014)* — também apresentado em forma de crônica neste mesmo —, apresenta-nos, neste seu segundo livro, muitas das histórias que viveu ao longo da infância. Originalmente publicadas no site GameBlast, dentro da coluna Crônica, os presentes artigos reúnem diversas fases da vida do autor, com enfoque para as milhares de aventuras vividas durante a sua infância.

Professor e escritor, formado em História (bacharel e licenciado), com pós-graduação latu sensu em História do Brasil, Chianca possui vasta experiência na área do entretenimento eletrônico, bem como na metodologia de apresentá-la. Sua

formação, tanto na academia quanto nas bancas de jornais, ainda com vários pauses em locadoras de games, levaram-no ao nobre caminho do registro de informações tão nostálgicas e valiosas para a comunidade que viveu e ainda vive esse amor pelos videogames.

O autor deu um sopro de novidade e nostalgia ao longo de suas publicações sobre as mais variadas e divertidas histórias que passou. Sua popularidade foi crescendo tanto que, logo, estas mesmas crônicas vieram a dar origem a este livro, gerando uma raiz boa e incentivadora para tantos leitores e escritores, incluindo mesmo a mim. Suas ideias e seu poder de carisma e admiração o fizeram ganhar ainda mais status no jornalismo gamer.

Reunidas em um conjunto de 17 crônicas, as páginas a seguir nos mostram muitas histórias do cotidiano, dentro da realidade do autor, em que não será difícil se pegar lembrando de momentos parecidos em tempos longínquos enquanto sobrevoa seus olhos na leitura simples, rica e detalhada de Chianca. Um espaço de contos reais, revelados com tamanha riqueza de detalhes, capazes de trazer lembranças vivas àqueles que também zeraram momentos épicos e que viveram boas histórias.

Como seria contado o descanso e a curtição de umas merecidas férias em locadoras rodeado de amigos? E, ainda, quais as lembranças que temos daqueles amigos característicos, que

passaram em nossa vida, alguns mais rapidamente, outros que permanecem até hoje, na difícil e divertida missão de ser o player 2? O que dizer daquela ida esperta a uma locadora mais próxima e rever colegas de jornadas digitais, além de botar o papo em dia, tanto com jogadores e até com os donos dos estabelecimentos...

Cada história contada tem o seu quê de peculiaridade. Desde as mais remotas visitas, até aquela divisão de controle com amigos para todas as horas. Os contos aqui mostrados vão levá-lo a um mundo particular de Chianca, mas ainda assim, muito identificador. Seja por nomes ou apelidos, os títulos das crônicas já introduzem um pano geral do que virá: Kericlis, Iago, os Shake Brothers, o jogador invencivel de Street Fighter, goldenboy, um viciado em partidas de gramados virtuais, o amigo de controle Mega Man, entre outros.

Aventuras, caminhos perigosos e sorte com os jogos são fatores que incrementam e tornam as histórias ainda mais engraçadas e cativantes. Muitos detalhes curiosos da vida do autor, física e digital, incluindo sua passagem pelas gerações de videogames, são relatadas de forma poética.

Ainda, em uma das últimas crônicas escritas, é contada a trajetória do autor pelo ramo profissional dos games. De assistente de locadoras a redator de sites e revistas na área de games e cultura

geek, passando por repórter em eventos de entretenimento otaku/gamer a autor de publicações (estreando sua segunda com esta que está em suas mãos), tudo contribuindo para um futuro promissor e cativante que Chianca sempre cultiva.

A organização de cada um conto nos remete a uma fase na vida do jovem gamer. Aquela em que iniciamos com nosso primeiro game de locadora, quando estamos vidrados na série dos monstrinhos de bolso Pokémon, na febre da copa do mundo e jogos de futebol, mas também com os medos do jogador com um game e seus escritos amaldiçoados. E o que dizer de passar por relações de amizade firmadas a partir de um determinado console 64-bits? Mas, tudo isso, claro, sem deixar de lado as atividades e informações, digamos, mais analógicas, aquelas mais naturais e menos digitais que toda vida possui.

A tentativa de passar um pouco da experiência vivida pelo autor é muito bem formatada e redigida, contando até com detalhes mais gerais dos jogos e inserindo-nos no ambiente antes dos fatos, tudo para uma inserção na leitura bem sucedida. E é através desses contos que podemos perceber o tanto de aprendizagem, amizade, companheirismo, confiança e responsabilidade que o mundo dos games pode gerar.

Entre um conto e outro, somos agraciados com dicas e detalhes mais característicos dos jogadores, cenários e momentos presenciados por Chianca, guardados com um carinho que dá gosto de ler.

Jaime Ninice

É redator no site GameBlast e segue a carreira acadêmica na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), onde atua na área de música, como mestre em musicologia e estudante do curso de bacharelado em cravo

MEU PRIMEIRO START: AS INESQUECÍVEIS AVENTURAS COM OS IRMÃOS MARIO

O primeiro jogo a gente nunca esquece. Acompanhe a inesquecível aventura de uma criança pelo fantástico mundo dos videogames com o clássico Super Mario World

Sentado em uma daquelas cadeiras de plástico, branca, muito maior do que o meu pequeno corpo, em posse de um controle cinza com botões coloridos, pude ouvir um leve e diferente som anunciar o que seria um nome emoldurado por um contorno que aos poucos foi tomando forma na tela. Era de cor meio acinzentada, até um pouco prateada. Nele estava escrito Nintendo. Logo após aquele nome nada familiar desaparecer, meus olhos quase saltaram de susto e vibraram de emoção e entusiasmo ao dar de frente com um mundo que se apresentou cordialmente colorido, vibrante, vivo e mágico, onde um homenzinho de roupa vermelha, baixo e meio fora de forma, corria desesperado com um casco nas mãos, atrás de tartarugas, que logo em seguida eram engolidas por um dinossauro verde, que por muitos anos chamei carinhosamente de jumentinho verde.

Com toda a dificuldade de leitura recém-aprendida em casa, com minha mãe e pouco tempo depois, na escola, identifiquei em meio a nomes ilegíveis para um garoto de quatro ou cinco anos, algo mais familiar às junções de letras que havia aprendido a decifrar, era Mario, escrito em letras coloridas, como todo aquele mundo que me surgia na tela da TV na locadora do senhor Jorge. Foi aí que tudo começou. Eu podia jurar que todo aquele salão onde ficavam instalados os videogames estava ganhando vida, transcendendo o que eu via na TV e vindo parar ao meu redor. A imaginação daquele garoto enxergava as planícies de Dinosaur Land rodearem aquele assento, tomando forma e vida — só podia ser mágica. Foi assim o meu primeiro Start.

A minha história com os games tem início, justamente com uma das maiores pérolas do Super Nintendo, o game Super Mario World, lançado em 1991, pela Nintendo, em uma locadora de videogames do amigo do meu pai, o senhor Jorge Chaves. Mas como controlar Mario naquelas terras desconhecidas? Bom, eu não fazia ideia. Por isso, como era costumeiro nas locadoras da minha cidade, minha experiência com esta obra seguiu o tradicional ritual de iniciação.

Quando uma criança chegava para jogar pela primeira vez, era convidada a observar outro jogador, mais experiente, jogar um

determinado jogo, prestando atenção nas dicas de comandos e técnicas utilizadas na jogatina, olhando atentamente cada movimento na tela e seu correspondente botão no controle. Após esta fase, o jovem menino jogava algumas partidas em companhia deste jogador, recebendo conselhos e aprendendo com calma a movimentar o personagem na tela. Após algumas sessões, com o aval do seu "mestre", o menino era enfim posto à prova em frente aos outros jovens da locadora, jogando sozinho. Assim, passei por todo esse ritual durante as primeiras semanas, frequentando a locadora, que por sinal, era onde meu pai me deixava todos os dias enquanto minha mãe não chegava do trabalho. Era quase um treinamento Jedi.

O início é realmente complicado, a coordenação motora não me permitia correr e pular ao mesmo tempo, pois exigia segurar um botão enquanto direcionava o gordinho Mario, e ainda pular. Muita coisa para uma primeira vez, porém, Super Mario World possui uma mecânica interessante de aumento gradativo de dificuldade, o que justificava a escolha dos donos de locadora por ser o primeiro jogo de quase todos os iniciantes. As primeiras fases eram bem simples, exigindo pouca habilidade, acabava me sentindo verdadeiramente um herói.

Era inexplicável correr pelas planícies verdes daquele mundo encantado. O céu azul resplandecia no horizonte de montanhas arredondadas enquanto eu descobria novas criaturas fantásticas, ainda mais incríveis do que as que eu imaginava nos contos de fadas.

Além de ser o meu primeiro contato com os jogos, Siper Mario World me acompanhou por aqueles anos de 1994 e 1995, ensinando-me como jogar e de que forma maravilhosa e mágica poderia ser um mundo virtual, semelhante às histórias que ouvia dos meus avós e dos livros que meus pais liam para mim, mas me permitindo dessa vez ser o protagonista, ou controlar o desenrolar da história, o que tornava tudo mais fantástico ainda.

Como qualquer criança da minha idade, meus brinquedos eram normalmente, carros e bonecos de ação, que dividiam minha atenção com os desenhos animados da época — Cavaleiros do Zodíaco e Yu Yu Hakusho, para ser mais preciso. Contudo, os videogames se tornavam uma paixão cada vez mais forte e presente. Ir à locadora todos os dias e jogar sempre o mesmo jogo me parecia muito mais atraente e divertido do que qualquer outra coisa. Não abandonei minhas outras atividades, continuei brincando com os bonecos, carros e aprontando na rua, mas o bendito Mario era sempre o favorito.

O desafio constante, exigindo cada vez mais habilidades e coordenação, me faziam querer sempre aprender mais, jogar melhor e não me faziam parar de pensar em como chegar ao final daquela aventura. Infelizmente, as fases finais do jogo eram realmente complicadas e cruéis para um garotinho sem experiência nenhuma, me deixando sem condições de concluir o jogo sem ajuda. Com auxílio de amigos mais velhos e, mesmo contra a vontade, controlando o magricela bigodudo de roupa verde, o Luigi, acabei aceitando ser o segundo jogador, e fui quase um telespectador até a batalha final. E com muita dificuldade, ajuda e dedicação, pude enfim derrotar a tartaruga do mal que havia sequestrado a namorada do gordinho.

A felicidade devia ter sido imensa, pois nunca mais, até os dias atuais, consegui esquecer aquele dia em que concluí o primeiro game da minha vida. Talvez fosse a emoção que um cavaleiro sentia ao vencer uma batalha, de um arqueólogo descobrindo indícios de um tempo antigo, ou até mesmo de alguém que encontrava uma grande paixão. O que lembro, de verdade, é que aquele sentimento de alegria, satisfação, diversão e realização, me fez muito bem e é justamente isso que sinto depois de cada aventura, de cada desafio superado e após cada amizade feita através desse mundo fantástico.

As lembranças daqueles dias ainda estão vivas em minhas memórias. Seria impossível esquecer tantas aventuras. Em que outro lugar você foge de fantasmas em um castelo mal-assombrado, enfrenta dinossauros em plataformas flutuantes, encara cavernas repletas de morcegos e toupeiras sorridentes, desvenda mistérios de uma floresta perdida, supera montanhas de chocolate e salva uma princesa das garras de uma tartaruga-dinossauro que plana em um dirigível enquanto arremessa criaturas explosivas? Difícil não se deixar levar por tanta fantasia.

Vez ou outra ainda me pego, em infinitas lembranças, sentado naquela cadeira branca e grande, segurando um controle cinza de botões coloridos em frente a uma TV mostrando um mundo mágico e colorido com um sujeitinho gordo e de vestes vermelhas — ou verdes, depende do ponto de vista.

Era um garotinho fascinado pelos jogos e, consequentemente, pelas locadoras e tudo mais que envolvia diversão na sua forma mais pura. Desse dia em diante, ganhei dois grandes amigos e uma paixão por aventuras virtuais que me acompanha até hoje. Agora peço licença a vocês, pois a danada da princesa já foi raptada novamente. Vamos nessa, Mario e Luigi? O dever nos chama.

MEGA MAN, UM AMIGO E EU: EXPLORANDO NOVAS HABILIDADES NOS VIDEOGAMES

No tempo das locadoras, aprendi a jogar com Mario World, mas foi com Mega Man e a ajuda de um amigo que me tornei um jogador de verdade

Quase todo mundo se lembra do primeiro título que jogou na vida, aquele que lhe ensinou os caminhos nesse fantástico mundo do entretenimento virtual. Comigo não é diferente. A primeira vez que segurei um controle de videogame aconteceu enquanto descobria Dinossaur Land, em Super Mario World. Foi o encanador gordinho e seu irmão magricela de roupas verde que me fizeram descobrir a fantasia de se jogar um bom game, além de aprender, de forma básica, a jogar, por assim dizer. Contudo, foi com uma outra série, iniciada no saudoso Super Nintendo, que descobri os caminhos e o prazer de um bom desafio, assim como desenvolvi habilidades mais aprimoradas, elevando a experiência de jogo e me preparando para títulos cada vez mais profundos e complexos. Confira a minha jornada com o Blue Bomber e a descoberta de novas maneiras de se divertir com os games.

Como foi anteriormente, minhas primeiras tentativas de controlar um personagem em um videogame foram com o famoso Mario, no game Super Mario World. Por muito tempo, talvez quase um ano, dediquei-me a concluir sua aventura naquelas terras mágicas. Fase por fase, mundo por mundo, foi longa e árdua a tarefa, mas bem prazerosa. Porém, uma vez aprendidas as habilidades necessárias para vencer Bowser e seus comparsas, o game foi se tornando fácil. Mesmo criança, conseguia detoná-lo sem maiores dificuldades. Foi neste momento que as coisas começaram a mudar e resolvi aceitar o convite para tentar superar desafios maiores.

Um amigo, um pouco mais velho e mais experiente nos videogames, pareceu observar que eu, mesmo bem jovem, dominava, com certa facilidade, as habilidades daquele gordinho encanador e me fez o convite de acompanhar a sua própria jogatina num jogo que ele dizia ser "explosivo". Com toda curiosidade do mundo, nem pensei, logo aceitei o chamado. Era fim de tarde, depois de um dia inteiro de estudo, quando tínhamos marcado de nos encontrar na locadora mais perto de casa. Chegando lá, meu amigo já estava a minha espera, bem em frente ao clássico Super Nintendo que aprendi a jogar Mario.

Seguindo a boa e velha tradição da locadora, o aprendiz apenas observava o mestre. E logo me vi completamente surpreendido com o jogo. Era Mega Man X, primeiro título do famoso herói azul da Capcom. Foi impossível não se envolver com o jogo e com a forma como aquele amigo explorava os cenários. Se não fosse pela progressão lateral, aquele título pouco lembraria as aventuras dos irmãos Mario. Tudo era mais frenético e moderno. Armas, robôs, luzes, prédios e invenções mirabolantes, sem falar na trilha sonora arrasadora. Não tinha como não se impressionar. Aquele homem/robô azul era futurista e cativante. Ao mesmo tempo que me via impressionado e envolvido com o jogo, ficava, por assim dizer, completamente descrente de que conseguiria jogar aquilo, principalmente depois de observar a agilidade necessária para fazer os movimentos rápidos que meu amigo fazia.

Nada contra o gordinho de vestes vermelha, muito pelo contrário, sou um grande fã da sua série, mas Mega Man era a modernidade, o desafio e o estilo que um jovem na época buscava nos videogames. E foi com esse fascínio e medo que resolvi entrar de vez nessa fantástica jornada na pele, ou melhor, na armadura do Blue Bomber, também conhecido como o simpático azulzinho de nome Mega Man.

Observava meu amigo pular, deslizar, atirar e vencer vários inimigos com agilidade e técnica. Era muito para quem tinha aprendido apenas a correr e a saltar. A diversidade de Maga Man era indescritível para um jovem que a pouco tinha aprendido a correr sobre um dinossauro verde. Mesmo à primeira vista parecendo surreal, tudo aquilo significava um novo estágio de aprendizado e, por que não dizer, a aquisição de um novo status entre os jogadores locais. Quem frequentou as boas e velhas locadoras sabe da importância do status naquele lugar. Ser bem visto e admirado como um grande jogador era um feito que, inclusive, trazia vantagens e admiração. Portanto, resolvi que precisaria aprender a jogar aquele título, de uma forma ou de outra, já que poucos conseguiam finalizá-lo.

Muitos dias de observação, estudo e conselhos, até que meu amigo, o mesmo que depois seria conhecido como o jogador invencível de Street Fighter, resolveu me "adotar" como discípulo. Isso significa que ele me ensinaria suas técnicas e macetes para superar qualquer desafio em posse da armadura X.

Entre conselhos, dicas e muita paciência perdida, meu "mestre" passava o que havia aprendido ao jovem amante dos games que seguia seus passos. Aquele universo moderno e eletrizante estimulava, como poucos, o sentimento de conquista e

superação em um jogador. Cada novo chefe derrotado ou item descoberto era motivo de festa entre nós. Sentia-me como se estivesse viajando em aventuras distantes, como nos livros, mas desta vez assumindo o controle de um herói, e este por sua vez, dependendo unicamente das minhas próprias habilidades para se tornar mais forte e vencer as forças do mal.

No início, sempre jogava acompanhado do meu mestre, em outros momentos, apenas observava sua vez de jogar, mas aos poucos fui ganhando confiança para seguir meu próprio caminho e tentar enfrentar por conta própria os Marverick Hunters (inimigos do jogo). Em pouco tempo era possível ver outros pequenos já me observando jogar, com aquele mesmo ar que eu tinha de admiração e espanto com as jogadas e com a velocidade com que vencia os obstáculos daquele jogo frenético.

Com prática, ajuda e estudos — gastava horas em busca de dicas e manhas nas antigas revistas de games da época — consegui, enfim, dominar por completo o jovem X e todas as suas habilidades. Da mesma forma que o pequeno robô, parecia que eu havia absorvido os poderes do chefe, no meu caso, do meu grande amigo/mestre. Acabava de me tornar um novo jogador, agora mais experiente e capaz de jogar títulos que exigiam um maior grau

de domínio dos controles. Daí a importância de Mega Man e daquele velho amigo que me apresentou a franquia.

O herói de armadura azul passou a fazer parte das nossas vidas de forma definitiva. A paixão pelo Blue Bomber acabou por nos unir ainda mais, e, após derrotar os Marvericks em Mega Man X, tornou-se inevitável seguir a diante. Com isso, rapidamente passamos a enfrentar as várias empreitadas de Mega Man pelos videogames. Zeramos juntos Mega Man X2 do SNES e os três títulos do PSX: Mega Man X4, Mega Man X5 e Mega Man X6. Mais tarde, os seis títulos do NES, Mega Man 7 e RockMan e Forte.

Cada novo game era aquela sensação de exploração em busca de todos os corações, armaduras, passagens secretas e armas para derrotar cada inimigo. Bastava um daqueles tradicionais vendedores ambulantes de jogos passar com a mochila cheia de CDs e cartuchos, para logo questionarmos se não teria um novo Mega Man.

Contudo, assim como muitas coisas na vida, os dias de exploração e ação foram perdendo sua magia, principalmente com os títulos de Maga Man para o PlayStation 2, que jogávamos por pura tradição. Os encontros em terras desconhecidas foram

perdendo a frequência e a busca pelas partes das poderosas armaduras já não eram mais motivo de semanas de aventuras.

Todavia, o que aprendi com esse herói esquecido, serviria como base para minhas outras jornadas no universo dos games. As habilidades adquiridas com a precisão que o título exigia me fizeram aproveitar uma nova gama de jogos e me trouxeram muitas glórias nas locadoras da época. Sempre serei grato por aquele convite, há quase 15 anos, para conhecer um dos mais fantásticos e modernos personagens que a fantasia virtual já viu.

E lá estávamos, divertindo-nos e testando nossas habilidades, Mega Man, Anderson e eu.

AS LOUCAS AVENTURAS DE RAY, UM APAIXONADO PELOS GRAMADOS VIRTUAIS

Apaixonado pelos gramados virtuais, o menino Ray fez a alegria dos amigos da locadora com suas loucas histórias com um controle na mão

Ah, as locadoras de videogames, quantas histórias. Velhos e bons tempos aqueles em que os amigos se reuniam no templo da diversão juvenil dos anos de 1990. Crescemos e acompanhamos lá os avanços tecnológicos de uma década inteira com cada geração de consoles lançada.

Foi justamente na locadora que vimos o mundo ser representado em três dimensões, o som atingir a qualidade de CD, os consoles deixando de ser apenas uma plataforma de jogo e até os controles se encherem de novas funcionalidades. Pois bem, essa é uma pequena história de um garotinho que sentiu na pele as transformações dos videogames durante a transição para a era dos consoles de 32 bits, enquanto curtia uma boa partida de futebol virtual.

Quando as primeiras locadoras de games surgiram na pequena São José do Seridó, interior do RN, lá por volta de 1994,

estavam equipadas com o que existia de mais moderno na geração de 16-bits. Mega Drives e Super Nintendos espalhavam-se pelas bancadas do novo ponto de encontro dos jovens. Contudo, foi na segunda metade dessa década, três ou quatro anos após seu início, que essas casas de jogos atingiram o auge com a geração seguinte de consoles, principalmente graças ao primeiro videogame da Sony.

O PlayStation foi o favorito da maioria dos novos jogadores que se formavam com a popularização das locadoras. Seu controle com mais botões do que os do SNES e Mega fez muito sucesso entre os usuários do espaço, fossem eles homens ou crianças. Contudo, eram os pequenos que faziam a festa com os videogames, resultando em momentos de muita risada e gerando bagunça generalizada, testando assim a paciência dos donos do lugar.

Entre as várias crianças que frequentavam os templos da jogatina juvenil, um menino, chamado Ray, foi um dos que imortalizou algumas das melhores histórias do tempo das locadoras do senhor Tadeu.

O pequeno Ray era uma criança com seus quatro ou cinco anos de idade, franzino, sempre sorridente e apaixonado por estar na locadora. Seus outros dois irmãos mais velhos já iam com

frequência às locadoras da cidade, sendo acompanhados pelo jovem torcedor que não perdia uma disputa sequer dos irmãos.

Foi torcendo e vivendo naquele ambiente de disputa sadia e divertida que cresceu o jovem menino. Quando começou a entender melhor as coisas, aquele simples acompanhante passou então a querer ser o protagonista das suas próprias disputas virtuais. Com as moedas que seus pais lhe davam de mesada, chegava pulando e sorrindo para o dono do comércio de games colocar os poucos minutos ao console que seu dinheiro dava para curtir com aquele game que tanto lhe animava. Era Futebol o que ele sempre pedia. Não importava qual, apenas que fosse futebol.

Era sempre futebol. Qualquer prata que fosse, a qualquer momento do dia, Ray corria para jogar, independente da versão. Começou arriscando os primeiros passes em International Super Star Soccer, do SNES. Nele, Jogava com o Brasil, sua segunda maior paixão. Segunda porque o menino era fascinado pelo carequinha que vestia a camisa 9 da seleção que ele pensava ser Ronaldo, quando na verdade era a lenda, Allejo. Ray deslumbrava-se com as cores e os movimentos daquele jogo, que lembrava, em muito, um desenho animado, tamanha beleza gráfica dos campos e jogadores.

O problema, porém, era que o menino ainda não dominava bem os comandos do jogo, o que lhe impedia de marcar gols. Não precisa ser nenhum grande aficionado por futebol para saber que a falta de gols numa partida tira o brilho do esporte, e assim, não era diferente nos campos eletrônicos do jovem menino. Percebendo a tristeza do garoto por não balançar as redes adversárias – o que acabava sempre o levando às lágrimas –, a garotada adotou uma estratégia para que Ray pudesse curtir intensamente seus momentos em campo.

Para isso, alguém que estivesse disponível na locadora jogava com o garoto, fazendo-o entender que controlaria o adversário, quando na verdade controlava o Flamengo, time de coração de Ray. Bastava dizer pro garoto que ele era o Flamengo, que nem reparava que era seu oponente que estava sob controle do seu time de coração.

A diversão estava garantida. Cada lance era motivo de gritos entusiasmados, narrações hilárias e altos xingamentos contra o Juiz e sua mãe. A locadora vinha a baixo com tantas gargalhadas. Mas o melhor mesmo era na hora dos gols. Cada gol era uma festa do garoto. Bastava a bola encostar na rede que Ray entrava em estágio máximo de loucura.

GOOOOOOOL, DO RAYYYYY, DO MENINO RAYYY. JOGA MUUUITO ESSE MULEQUE. RAY, RAY, RAY, DO BRASIL, SIL, SIL

Era uma loucura! Todos na locadora se jogavam no chão de tanto rir. O menino ficava completamente tomado de felicidade, gritando, pulando e ainda provocando seu oponente, sem imaginar que na verdade era ele próprio que havia tomado aquele gol, ou melhor, aqueles vários gols. Era um festival de bolas no fundo da rede do jovem Ray. Em cada gol era o mesmo entusiasmo.

Com o passar do tempo, novos jogos e consoles surgiam, mais o garoto permanecia fiel à locadora e ao seu game favorito: Futebol. Ele já havia feito a transição para os novos jogos de futebol da época. Era completamente apaixonado por Winning Eleven. Lembro de vê-lo comentar várias vezes como eram reais aqueles jogadores, pareciam verdadeiramente colocados ali, dentro da TV. Agora ele não comparava mais com desenhos animados, suas partidas eram semelhantes ao que ele via em casa, assistindo aos jogos reais nas quartas e domingos. Lá estava Ray, quase todos os dias, jogando com a seleção brasileira ou com o Flamengo.

Certo dia, uma novidade extremamente aguardada chegava à locadora, vindo direto do Paraguai. O novo controle do

PlayStation da Sony, o dualshock. A nova função de tremer do joystick da Sony fez sucesso entre os jogadores mais antigos, trazendo muito mais imersão aos jogos. Contudo, um jogador precisava testar o novo controle. Ray não demorou para aparecer por lá para servir de teste para os meninos que por lá estavam.

Quando o garoto sentou para jogar, a locadora toda entrou em silêncio para observar a reação dele ao sentir o novo controle. Porém, como ele só jogava futebol, a função rumble só era ativada quando marcado um gol. Mesmo assim não tardou a isso acontecer e presenciamos uma das reações mais sensacionais de um menino com um jogo eletrônico.

TADEU, TADEU, TADEU, O CONTROLE TÁ DANDO CHOQUE, TADEU. O RAY TÁ LEVANDO CHOQUE, VOU MORRER, VOU MORRER, TÁ TREMENDO TUDO, É CHOQUE.

Num ato desesperado de medo, em meio a lágrimas, o menino arremessou longe o tão esperado e moderno dualshock, rolando no chão aos prantos, dizendo que morreria com o choque que sofria do controle. Ele surtou completamente, chorava como se tivesse levado uma forte palmada da mãe. Foi uma cena hilária.

Foi um estrondo de risos, muitos ao chão, sem aquentar de tanta gargalhada, com exceção de Tadeu, dono da locadora,

preocupado com o estado que o controle arremessado havia ficado após o surto de Ray, mas mesmo assim, contendo as risadinhas no canto da boca com o acontecido. Depois, mais calmos, foram explicar que tudo não passava da nova função do controle da Sony e que ele teria que se acostumar em sentir o controle tremer, pois iria fazer parte da nova geração de todos os consoles seguintes.

O tempo das locadoras é uma fonte inesgotável de histórias. Algumas às vezes se perdem na memória, mas outras ressurgem através de encontros, como essa, quando tive a oportunidade de rever o menino Ray, agora na condição, mais uma vez, de professor, porém, agora na Escola, onde relembramos juntos seus feitos quando criança e demos boas risadas naquela manhã de Sexta.

MUNDIAL DE FUTEBOL VIRTUAL DAS LOCADORAS

Relembre conosco as antigas e saudosas locadoras com seus disputados campeonatos de futebol em International Superstar Soccer e Winning Eleven

Acordar bem cedo, ainda no frio agradável da manhã e ir à escola era uma das paixões da maioria das crianças da minha época, ou pelo menos boa parte da rotina de uma criança do interior. Concluídas as obrigações escolares, pouco restava de entretenimento numa cidade sem maiores atrativos, portanto, era nas brincadeiras de rua que a diversão da galera tinha seu espaço. Entre uma partida e outra de futebol, íamos para casa torcer pelos nossos times de coração e, com a mesma dedicação das outras paixões, planejar estratégias do próximo campeonato. Isso mesmo caro leitor, estratégias para o campeonato de futebol da cidade. Não quero dizer que sonhávamos em ser técnicos ao invés de jogadores. Refiro-me aos lendários campeonatos de futebol nos campos virtuais.

O fascínio por esse esporte no Brasil transcende as quatro linhas do campo. Somos treinadores, comentaristas, jogadores excepcionais e, para a juventude das eras 16 e 32 bits, apaixonados

por International Superstar Soccer e, posteriormente, Winning Eleven.

Bastava entrar numa das saudosas locadoras de games para se deparar com quase todas as telas de TV em verde incandescente. A paixão pelas partidas virtuais era imensa, gerando rivalidades, idolatrias e disputas consideradas épicas até hoje, quase 20 anos depois.

Quem cresceu lendo antigas revistas de games e conheceu seus melhores amigos entre um Super Nintendo e PlayStation nas locadoras da vida, sabe que lá os jovens habitavam um mundo próprio, com regras, valores e prioridades específicas. Unindo as duas atividades preferidas desse público (games e jogatina), as locadoras foram por muito tempo, palco de campeonatos marcantes, movimentando toda a comunidade gamer local para essas acirradas disputas.

Os primeiros campeonatos na minha pequena cidade começaram quando o cartucho de International Superstar Soccer chegou direto do Paraguai pelas mãos do nosso herói da época: Tadeu, o dono da locadora, que viajava frequentemente para a fronteira com um vizinho sul-americano em busca de novidades. Deste momento em diante, o título dominou aluguéis e jogatinas multiplayer, gerando intrigas e principalmente, muita zoação. Foi

preciso comprar várias cópias do game para atender à alta demanda.

Era impossível esquecer a icônica narração dos gols, impedimentos, cartões e tudo mais. Eram cinco ou até oito televisores de tubo, 14 polegadas cada, ligados ao mesmo tempo em disputas pelos campos eletrônicos.

Não tardou até as disputas se intensificarem, virando partidas de "quem perder paga". As rivalidades, zoações, histórias e enfrentamentos inesquecíveis subiriam para um novo patamar. Estava decretado o surgimento dos primeiros campeonatos de jogos eletrônicos da cidade. Não poderia ser melhor, unir as duas maiores paixões juvenis, agora pelo prêmio "oficial" do melhor da locadora.

Os campeonatos paravam aquele lugar. O clima era de Copa do Mundo. Dezenas de meninos passavam o mês praticando, pois o evento era anunciado com certa antecedência. Dias de treino, ensaiar jogadas, estudar dicas das revistas gastando toda a mesada e até uma parte do salário, eram regras do período pré-campeonato.

Quando o grande dia chegava, jogadores de todos os bairros se aglomeravam ao redor das pequenas cadeiras de plástico brancas diante dos consoles. International Superstar Soccer estava

ligada em cada SNES do recinto. Parecia um estádio. A torcida apoiando, secando e preenchendo cada espaço daquele improvisado centro de jogatinas. A tensão era enorme e cada um dava o melhor de si. Foram nesses campeonatos que alguns jogadores viraram lendas nas histórias de locadora que sobrevivem até hoje, além, claro, da consagração do melhor futebolista virtual de todos os tempos, Allejo.

Muitos torneios aconteceram ao longo dos anos, mas, foi no PlayStation que os gramados poligonais atingiriam o auge da sua magnitude. Winning Eleven superou seu antecessor em popularidade nas locadoras, muito pela própria aceitação e maior frequência do público nesses lugares, tornando-se gradativamente um lugar de socialização da juventude. Diariamente, em qualquer horário, por vários anos, era possível encontrar jogadores disputando partidas de futebol no console da Sony. Muitos, inclusive, lembram das locadoras unicamente pelos torneios de WE e suas continuações anuais.

O que já era bom, ficou ainda melhor. Os famosos campeonatos amadureciam, ganhavam históricas rivalidades e jogadores muito mais profissionais. Anos de treinamento e partidas diárias criaram verdadeiros monstros do futebol virtual. As locadoras acompanharam essa melhora e "profissionalismo"

dos torneios, distribuindo prêmios para os vencedores. Medalhas, horas gratuitas, picolés e troféus para os melhores jogadores e campeões.

O jogo tornava-se mais real. Saíam os craques fictícios e ganhavam vida nossos ídolos dos campos reais. Se já era uma experiência marcante controlar Allejo, imagine só poder guiar Ronaldo, Zidane, Roberto Carlos, Davids, Seedorf, Romário, Bebeto, Marcelinho Carioca e outros craques e times — com escalações atualizadas e uniformes fielmente representados. Cada um usava sua seleção e jogadores favoritos, ídolos e, por que não, a si mesmo, já que podíamos criar nosso próprio personagem. Os pequenos jogadores tridimensionais fizeram sucesso por anos e os campeonatos eram considerados Copas do Mundo para a cidade.

Mesmo nunca tendo passado da primeira fase dessas disputas, as lembranças dos torneios voltam sempre que penso nas alegrias que os videogames e amigos que fiz nos tempos de locadora me proporcionaram.

Foi uma época inesquecível, de muitas amizades feitas (e desfeitas também), horas de diversão e várias histórias e partidas para contar. Esse é um caso onde os jogos podem fazer parte da vida social e formação pessoal de uma geração, que cresceu longe de vícios maléficos e teve a sorte de interagir com seus iguais.

Ficam as lembranças, histórias e feitos de acirradas disputas e momentos marcantes como essas duas pérolas dos videogames. Mesmo não tendo sido um bom jogador de futebol virtual, tudo aquilo permanece claro e sólido na lembrança do jovem que jamais abandonou os joysticks da vida nessa caminhada. Os mais verdadeiros e fiéis amigos que tenho são desse tempo, do tempo da locadora, de sair pra jogar uma boa partida de International ou Winning Elleven.

DIVIDINDO O CONTROLE: VIAGENS, AVENTURAS E MUITA JOGATINA

Unidos pelas locadoras, inseparáveis pelos controles. Confira uma jornada de dois amigos dividindo aventuras pelo fantástico mundo dos videogames

O destino, ou melhor, uma antiga locadora de videogames, cuidou de unir duas crianças apaixonadas por aquele novo universo que surgia diante dos seus olhos. Foi admirando os videogames e toda aquela modernidade das casas de jogos na década de 1990, que acabei esbarrando em um dos maiores parceiros que a vida já me deu. Sempre dividindo o controle, aventuramos-nos por mansões assombradas, enfrentamos cientistas malucos e destronamos Deuses gregos em quase 15 anos de jogatina. Chame aquele seu amigo inseparável e vamos acompanhar juntos esta história.

Era uma daquelas manhãs de domingo, lá por volta da metade da década de 1990, numa cidadezinha do interior, onde acordávamos bem cedo para sair e encontrar os amigos. Pode parecer estranho para alguns imaginar que encontrávamos nossos amigos em plena manhã de domingo, mas no tempo das locadoras de videogame a diversão começava cedo. O papo tinha início antes

mesmo do dono do lugar chegar. A galera ficava reunida conversando sobre tudo, inclusive, comentando as novidades das últimas edições da Nintendo World, Super Game Power e da revista Herói. Locadora aberta, hora da diversão.

A turma corria para escolher o que jogar, passando alguns bons minutos estudando as estantes de jogos e discutindo que novo jogo pediria para começar. Aqueles que já haviam iniciado suas aventuras, sentavam logo nas cadeiras e gritavam de longe, "coloque meia hora aqui, jogo 17" (número de Super Mario World na Locadora do Tadeu). Na época, estava jogando Mega Man X2, no Super Nintendo. Tinha pouco tempo que o console de 16-bits da Nintendo tinha se transformado no meu "brinquedo" favorito, mas depois do treinamento especial que passei com um grande amigo, tinha me tornando um ótimo jogador, principalmente de jogos no estilo plataforma.

E foi enquanto deslizava, corria e atirava com o Blue Bomber, que senti uma presença do lado. Quando menos esperei, a cadeira do Player 2 estava ocupada por um garotinho. Ele pediu licença e ficou ali, admirando todo aquele colorido e curtindo cada movimento do homenzinho de armadura azul. Não sabia eu que aquela cadeira seria ocupada por aquele mesmo garotinho pelos próximos 15 anos.

Inicialmente, reagi com certa estranheza ao garoto ao lado. Parecia mais o Chaves observando o Seu Madruga trabalhar. Queria saber cada detalhe, cada botão pressionado e todos os macetes do jogo. Ainda por cima, ele não era da cidade (quando se mora numa cidade de pouco mais de quatro mil habitantes, todo mundo conhece todo mundo). Mas, num momento raro de sensibilidade, resolvi conversar com ele. Perguntei o seu nome, de onde era, sua idade e se sabia jogar. Logo, o garotinho respondeu que seu nome era Kericlis Júnior, mas que todos lhe chamavam de Jr e que queria muito aprender a jogar (como eu alguns anos atrás). Neste instante me vi naquele rostinho sorridente e ansioso para que alguém apenas o convidasse a experimentar um pouco aquele mundo mágico a sua frente. Com uma nova missão em mente — ensinar a arte de jogar, assim como fizeram comigo —. acabei passando o controle para o meu novo amigo, Jr. Daquele dia em diante, minha equipe ganhava um novo membro.

Seus olhinhos brilhavam enquanto controlava Mega Man pelos incríveis e modernos cenários do jogo. Aos poucos, fui mostrando outros títulos para Jr., ou como eu o chamava, Juninho. Controlamos os Irmãos Mario pela Dinossaur Land, tiramos alguns rachas em Top Gear e nos enfrentamos algumas vezes em Street Fighter e Mortal Kombat. Mostrando muita facilidade com

os controles, aos poucos meu amigo equilibrava as partidas, independente do estilo de jogo. Aprenderíamos juntos de agora em diante. Foram meses de muita diversão e uma amizade fortalecida e amadurecida dentro das locadoras da cidade.

Como não morava por aqui (São José do Seridó/RN), Juninho precisava voltar para a capital no fim das férias. Com isso, nossas jogatinas cessavam por um longo período. Contudo, bastava o recesso escolar se aproximar para que nos preparássemos para meses de pura diversão. Por vezes, acabava por segurar a vontade de jogar grandes lançamentos, apenas aguardando a chegada do meu companheiro. Era uma parceria verdadeira e que rendeu boas histórias.

Chegava o PlayStation nas locadoras e a febre pelos jogos com os famosos gráficos poligonais tomava conta da garotada. Como tinha uma enorme paixão pelo azulzinho da Capcom, sofri bastante me segurando para não jogar seus cultuados títulos para o primeiro console da Sony. Esperava as férias do meio do ano para poder jogar junto do meu parceiro de controle. Assim, com certeza seria muito mais emocionante.

E foi numa dessas eternas esperas pela sua chegada, que ele acabou me surpreendendo. Em vez de gastarmos toda a nossa mesada nas locadoras, o pai de Jr. deu de presente a ele um

PlayStation. Agora sim, a loucura era completa. Passávamos dias e noites jogando sem parar, tirando o atraso de meses. Não tenho lembranças de ter jogado tanto na minha vida quanto nesse tempo. Zerávamos um jogo atrás do outro. Mas o problema de gastar a mesada continuava, pois alugávamos os CDs para poder jogar. Meses de reservas torradas em poucos dias. Mas valeu a pena.

Foram várias aventuras no PlayStation. Lembro com carinho das infinitas vezes que concluíamos os jogos do Mega Man. Zeramos todos: X3, X4, X5, X6 e o 8. Não nos cansávamos de jogar. Até criávamos regras próprias para manter a jogatina constante com o herói azul. Uma vez, usamos Zero; depois X; sem pegar armaduras; sem morrer e por aí vai. Mas a melhor delas foi quando o PS já não funcionava como antes e estávamos tentando concluir Mega Man X4 com as armaduras negras que a Super Game Power tinha dado como dicas na sessão de códigos.

O problema era que o console não queria rodar o título. Colocamos um peso em cima, chacoalhamos, limpamos o leitor com cotonete e nada. Foi preciso virar o danado de cabeça para baixo e colocar um objeto pesado em cima para aquela tela com o logo da Sony enfim sair. Zerado, ficamos com medo de desligar o videogame e ele não voltar a funcionar. Como queríamos terminar com Zero negro também, já que só tínhamos usado o Mega Man,

deixamos o aparelho ligado durante toda a noite. No outro dia, lá estava o jogo nos esperando normalmente, com apenas um pequeno detalhe: o console parecia que ia explodir de tão quente!

Passadas as férias, era preciso esperar o recesso escolar para retomar a jogatina. Era complicado esperar longos três meses para poder enfim dividir o controle com Jr, principalmente na primeira metade dos anos 2000, justamente quando o mundo dos videogames era tomado pelos consoles de 128-bits, mais precisamente, no nosso caso, pelo PlayStation 2. Sendo assim, de mochila e controle na mão, vamos à capital.

Nesta época, eu estava curtindo todo o potencial do GameCube em casa, mas sempre ia à locadora colocar em dia os lançamentos do console da Sony. Entretanto, jogar sozinho não me satisfazia por completo, era preciso alguém para dividir as tarefas e resenhar entre uma conquista e outra. Como Juninho vinha a cada três meses, resolvi então fazer a rota em sua direção no intervalo desse hiato de encontros. Deixava uns finais de semana em branco na locadora e resistia aos lançamentos do Cube, para seguir destino até Natal/RN, com a desculpa em casa de que precisava conhecer as suas belezas.

Quem já visitou a capital do Rio Grande do Norte sabe das maravilhas que a cidade reserva para os seus visitantes — como

não se apaixonar por Pipa e suas encantadoras praias? Pois bem, vez ou outra eu partia de casa para passar uns dias na casa do meu amigo, Jr, em Natal. Chegando lá, até que dedicávamos algum tempo para a diversão praiana da cidade e o entretenimento típico das capitais: bons tempos no cinema depois de uma tarde inteira no PlayCenter. Mas a viagem tinha outro intuito: jogar até dizer chega.

Com um bom estoque de jogos, o PlayStation 2 era levado ao seu limite durante os poucos dias que passávamos dedicados aos games. Foi lá que encarnei Kratos e sua batalha em busca de vingança. Também, durante essas viagens gastei muitas horas enfrentando zumbis em Raccoon City e quebrando tudo em Devil May Cry. Praia, Cinema, videogames e um bom amigo. Não é a toa que guardo com tanto carinho as lembranças dessa época.

Não costumava jogar meus títulos favoritos com outras pessoas que não fossem os meus dois irmãos, e mesmo assim, só jogava com eles desde que fossem jogos que exigissem multiplayer cooperativo ou competitivo, mas passar o "protagonismo" para alguém durante minhas jornadas foi algo que só aconteceu com Juninho. E olha, era sensacional. À primeira vista pode até parecer estranho como nos divertíamos juntos em jogos em que apenas um jogador podia atuar, ou seja, em jogos single player. Mas era

justamente no fato de precisar dividir o controle que estava a grande diversão desses momentos. Revezávamos o player 1 durante toda a jogatina. Existiam até regras (nada de xingar, não dormir durante o jogo, cooperar nas partes difíceis e coisas do tipo) para manter a harmonia e o pleno funcionamento dessa bagunça.

Cada um tinha o direito de jogar por 10, ou 15 minutos, no máximo, com direito a cronômetro para não deixar passar um segundo sequer. Enquanto um controlava o personagem, o outro estudava as situações, ou, em casos em que nossas capacidades não eram suficientes para seguir adiante, o companheiro ficava de olho nos detonados da Nintendo Wold, Ação Gamers, Pró-Dicas e Revista PlayStation. A troca de controle seguia durante madrugadas a dentro, sempre alternando entre os poucos minutos estabelecidos. Era uma zona. Nos RPGs é que a coisa desandava. Batalhas infinitas e cutscenes longas, às vezes não deixavam o jogador da vez nem mesmo andar mais do que dois passos. Mas o que valia mesmo era a diversão e as histórias para contar.

Muitas vezes esquecíamos da hora e exagerávamos no jogo, varando a noite e tendo a madrugada como companheira. A imersão era completa, dava até mesmo para esquecer que existia um mundo lá fora. Por sorte, Dona Carmem, mãe de Juninho,

fazia questão de lembrar constantemente que já passava da hora de parar de jogar e tomar um ar pelo menos. E por falar nela, deve ter sofrido bastante com a nossa empolgação. Em Guitar Hero, o console era ligado num par de caixas de som daquelas de fazer tremer as paredes de qualquer apartamento. Bastava a dona da casa sair para Slash e Cia botarem suas guitarras para ferver. Mas, como alegria de rockeiro dura pouco, na chegada da Dona Carmem nem John Lennon dava jeito na situação.

Entre histórias e acontecimentos marcantes, a situação só esquentava mesmo quando tínhamos que jogar um contra o outro. Da mesma forma que curtíamos um bom jogo de aventura/ação, nossa paixão por títulos de luta não ficava atrás. Crescemos jogando Mortal Kombat, Street Figther, Marvel vs Capcom e The King of Fighters. O problema é que cada um conhecia muito bem o estilo do outro, tornando as lutas acirradas e o resultado quase sempre empatado em número de vitórias. Só de pensar na igualdade dessas batalhas já me corre uma gota de suor pelo canto do rosto. Alguns controles destruídos depois, sempre voltávamos para a jogatina normal.

Durante o caminhar dessas aventuras, acabamos nos tornando grandes amigos, ou porque não dizer, verdadeiros irmãos. Juninho, enquanto estava na minha cidade visitando seus

avós, passava até mais tempo na minha casa do que com seus familiares. Ficávamos muito tempo conversando, jogando e assistindo nossos animes favoritos. Crescemos todos juntos, eu, meus irmãos e ele. Virou membro da família — meu padrinho de casamento, inclusive. Também posso dizer que ele esteve presente nos melhores momentos de nossas vidas, partilhando sua inconfundível alegria durante esses tantos anos de amizade e companheirismo. E saber que nossos pais tinham sido melhores amigos quando crianças (fato que só fomos descobrir muito tempo depois daquele primeiro esbarrão na locadora) apenas contribuiu para o fortalecimento da nossa amizade.

A vida é cheia de surpresas e histórias marcantes, que eternizam fatos, sujeitos e tornam a nossa passagem por aqui muito mais bonita e memorável. Sendo assim, nossas histórias e aventuras com os games acabam por se tornar momentos memoráveis que sempre voltam à tona e com bastante alegria, não é mesmo? Por fim, posso dizer que os videogames me trouxeram mais um irmão, e é na companhia dele que dividi e ainda divido meu controle, algumas viagens e muitas histórias.

Valeu, Kericlis Júnior, ou melhor, Juninho, o próximo jogo nos espera!

MAIS QUE PLAYER 2, UM COMPANHEIRO DE HISTÓRIAS

Infelizmente, alguns jogos não foram feitos para se jogar a dois, mas nada disso impediu que dois irmãos se aventurassem juntos nas maiores aventuras dos videogames

Minha relação com os videogames é bem intensa, começando na locadora aos quatro anos de idade. Um pouco maior, passei a arte para os meus irmãos. Com o do meio, crescemos jogando Kirby em cooperativo, mas logo os gostos se distanciaram, e ele foi para os FPSs da vida. Contudo, com meu irmão mais novo, nossa aproximação era de dois viajantes que se completavam no desenrolar de aventuras e jornadas épicas. Mesmo sem nunca ter segurado o controle do meu lado, ele foi a mente por trás dos meus maiores feitos no mundo dos games.

Como comentei anteriormente, logo que aprendi a jogar meus primeiros títulos sozinho, passei a arte dos jogos para meus irmãos. Joguei com meu irmão do meio, Igsson, os maiores clássicos do Super Nintendo: Super Mario World, Donkey Kong Country, Power Rangers e, principalmente, Kirby Super Star. Foram momentos marcantes, contribuindo ainda mais para nossa

aproximação enquanto irmãos. O tempo passou e ele foi tomando gosto por outros títulos, e enquanto dividíamos algumas aventuras juntos no PlayStation, ele foi sendo fisgado pelos games de tiro: Medal of Honor, 007 e Call of Duty. Não é à toa que ele foi conhecido como o Goldenboy, o melhor jogador de Goldeneye 007 da região.

Enquanto isso, meu irmão mais novo, Iago, ainda muito criança, acompanhava de perto nossas batalhas por mundos virtuais. Sempre fascinado pelo que via, sentava e assistia, como se fosse um filme, a tudo que acontecia na tela da TV, fosse na locadora no início ou mais tarde em casa. Como um bom observador, ficava atento a tudo, pensando enquanto agíamos. Foi como expectador das maiores pérolas do Super Nintendo e do Nintendo 64 que ele se especializou como um excelente auxiliar.

Seu forte não era realmente jogar, mesmo tendo se aventurado algumas vezes sozinho em títulos específicos. Com exceção de Mario Kart, onde a turma toda jogava (inclusive ele), seu forte mesmo era pensar nas mais difíceis situações de um jogo. Isso até ele querer ser um mestre Pokémon, mas enquanto esse dia não chegava, ele seguiu firme do meu lado, como um bom companheiro.

Desde que me lembro, meu irmão me acompanhava durante as jogatinas. Seus comentários eram sempre valiosos, ajudando-me a seguir em frente e superar os desafios do jogo. Sua função era de auxiliar, uma mistura de Luigi e Navi. Assim como destes assistentes, eu recebia dele dicas, sugestões e o suporte necessário para destravar aquela parte mais complicada e resolver os quebra-cabeças mais desafiadores.

Em nossas primeiras aventuras no Super Nintendo, éramos os três jogando o clássico Goof Troop. Eu e meu irmão do meio controlando Pateta e Max, e Iago, o mais novo, pensando nas estratégias para resolver os puzzles do game. Foram vários os momentos que ele nos tirou do buraco, encontrando a melhor saída para vencer os inimigos e desbloquear as passagens necessárias para seguir adiante. Em Kirby Super Star, Donkey Kong Country e Super Mario World, ele era o responsável por tentar encontrar, apenas olhando, possíveis passagens secretas e itens escondidos. Não era uma tarefa muito fácil, pois a velocidade dos jogos era alta, exigindo reflexos mais rápidos e um pensamento ágil, além de saber encontrar padrões que ajudariam a identificar os locais que os desenvolvedores escolheram para esconder os extras do jogo. Mas era nisso que ele se destacava.

Com Mega Man, ele me guiava pelos maravilhosos cenários do jogo, prestando atenção em possíveis locais onde poderiam estar escondidos os corações, energy tanks e até as armaduras. A parceria fez sucesso e logo concluímos praticamente todos os títulos do Blue Bomber, do NES, passando pelo SNES até o PS. Quando ele dizia, "espere aí, acho que tem alguma coisa ali", era sinal que com certeza, ele havia encontrado uma entrada ou item secreto. Foram bons anos enfrentando a trupe do Dr. Willy.

Ainda no Super Nintendo, um dos momentos mais marcantes com meu irmão copiloto foi a maratona de Chrono Trigger. Passamos horas, dias e semanas jogando um dos melhores RPGs de todos os tempos. Mesmo crianças, tínhamos até certo domínio do inglês, mas por incrível que pareça, mesmo sendo cinco anos mais novo que eu, ele era ótimo nas traduções. Acompanhar a saga de Crono e cia pelos confins do tempo foi uma tarefa difícil, mas prazerosa, nos unindo ainda mais. E claro, ele me tirou de cada enrascada, como por exemplo uma parte em que era preciso dar três voltas no sentido horário ao redor de Spekkio, o Mestre da Guerra. Só Iago para me tirar dessa. Chegando no final, foram seus conselhos precisos e calculados que

me fizeram vencer Lavos. No final, foi uma emoção e tanto, curtir juntos as cenas finais.

Chegava o Nintendo 64 e a parceria continuava rendendo bons frutos. Em Super Mario 64, se não fosse por ele, estaria até hoje penando para conseguir as 120 estrelas. Em Pokémon Stadium, por exemplo, como grande conhecedor do universo dos monstrinhos de bolso (única franquia que ele realmente jogava. E como jogava), era ele, Iago, quem traçava as estratégias para cada líder de ginásio. Mas sua participação mais marcante e que até hoje ele faz questão de se gabar, foi o golpe final na Mission: Skedar Ruins - Skedar Leader Encounter, o último chefe de Perfect Dark (N64). Já estava na quarta ou quinta tentativa em finalizá-lo sem sucesso, quando meu irmão passou do lado da TV, sentou-se, deu uma rápida olhada e disse, "atire naquela pedra no topo da tela, em cima da cabeça dessa lagartixa, se ela cair, mata esse troço e você zera logo esse jogo". Quando fiz e deu certo, ele levantou-se e saiu com aquele sorriso irônico, que deixa qualquer um nervoso. Mas depois caímos na risada — até hoje tenho escutar em toda roda de conversa sobre essa ajuda.

Embora ele nunca tenha jogado Zelda na vida, tenho certeza que ele conhece até melhor do que eu, que joguei todos os títulos lançados desde do Super Nintendo (os do NES só fui jogar

há pouco tempo), as histórias e acontecimentos de cada jogo. Ele era o meu Navi, comentando cada cena, objetivo e dungeon. Era um verdadeiro auxiliar, até as notas das canções ele decorava para mim. Ele sofreu comigo a maldição do meu cartucho de Majora's Mask e me ajudou na conclusão de Ocarina of Time e Twilight Princess. Não tenho de que reclamar e nem me sinto menos jogador por ter sempre alguém ao lado, aproveitando cada momento, cada história, cada minuto de ação. E o fato desse alguém ser justamente meu irmão é uma sensação indescritível.

Crescemos juntos e aproveitamos o mundo mágico dos games um ao lado do outro. Ele me ensinou os caminhos para ser um jogador melhor, pensar e resolver os problemas antes mesmo de enfrentar de cabeça uma situação. Ensinamentos como estes transcendem os games e seguem para vida toda. Fomos muito felizes juntos. Foi, sem dúvida, uma infância memorável em companhia dos videogames. Nas locadoras, em casa, onde fosse, lá estávamos, eu e meu player 2, dividindo boas histórias. Hoje, morando um pouco longe dos meus irmãos, os poucos momentos juntos são sempre mais intensos e divertidos, mas claro, acompanhados de um bom videogame.

Muito se discute sobre o lado negativo dos videogames hoje em dia. Seja em relação à violência ou em como crianças

abandonam suas vidas sociais em detrimento de horas e mais horas em jornadas absurdas no mundo virtual. Mas o que poucos realmente sabem ou conhecem são as histórias de amizade, união e aprendizagem que envolvem esse universo maravilhoso dos videogames. Atuando diretamente ou não na ação e na trama dos jogos, tive ao meu lado a companhia de grandes amigos e principalmente dos meus irmãos, enquanto me aventurava por reinos desconhecidos e universos distantes. Cada um teve sua importância e muitos foram os momentos marcantes, na maioria deles, lá estavam, eu, meu irmão e várias missões para resolver. Enquanto eu era a habilidade, ele era o pensador. E foi assim que ajudamos os mocinhos a salvarem suas princesas e o mundo pôde viver em paz novamente.

STREET FIGHTER: A LENDA DO JOGADOR INVENCÍVEL

Um círculo de curiosos e desafiantes se formava ao redor de um único lutador, todos em busca da difícil missão de derrotar o jogador invencível de Street Fighter

Os jogos da série Street Fighter têm sido palco de combates épicos há décadas, transformando seus melhores jogadores em lendas da luta de rua virtual. E quando esses embates ainda não possuíam toda a visibilidade e glória global dos atuais duelos transmitidos com transmissão online, eram nas locadoras de videogame que os melhores colocavam suas habilidades à prova. E foi entre uma tarde ensolarada e outra depois da escola, que conheci aquele que seria nomeado como o jogador invencível de Street Fighter, capaz de derrotar hordas de jogadores sem perder um único round.

Minha paixão pelas locadoras de videogame já não é mais surpresa para nenhum de vocês que acompanham minhas crônicas. Os antigos espaços de jogatina juvenil são fonte quase inesgotável de boas histórias e lembranças do tempo de ouro dos videogames. Se você cresceu jogando videogame durante as

décadas de 1990 e 2000, dificilmente não tem uma boa história para contar de quando gastava sua mesada na locadora mais perto de casa. Desta vez, a história se passa numa antiga casa de jogos no centro de uma pequena cidade de interior.

Era a locadora do senhor Toinho, famoso comerciante do ramo dos videogames numa cidadezinha do interior desse imenso Brasil. Lugar simples, sem muitas mordomias: uma típica locadora de bairro, meio improvisada onde antes era um antigo galpão de venda de carne, mas que ganhara aspectos aconchegantes depois da sua transformação em casa de jogos eletrônicos.

Apenas um vão enorme, essa era a visão de quem entrava pelo portão rolante de ferro. Mas bastava se colocar dentro do lugar para ver a magia acontecer. Uma vez lá, parecia que éramos transportados para um novo mundo diferente daquele que estava lá fora. Eram vários televisores de tubo, todos dispostos em ordem e acompanhados de diversos consoles, entre eles Super Nintendos e PlayStations. Não posso esquecer das paredes do recinto. Essas, por sua vez, eram decoradas com as caixas dos cartuchos de SNES ao fundo e bem atrás do balcão onde ficava o dono do lugar, uma daquelas prateleiras de CDs repleta de caixas de discos do primeiro console da Sony.

Foi entre uma visita e outra à locadora, certas vezes para jogar, outras tantas apenas para encontrar com os amigos no fim de tarde, que comecei a observar um jogador zerar com extrema facilidade todos os jogos de luta existentes naquele lugar.

Era simplesmente impressionante assistir ao show que o rapaz dava enquanto jogava seus títulos favoritos de luta. A garotada rapidamente ocupava todos os assentos próximos do videogame. Ele fazia de tudo. Combos devastadores, super especiais, técnicas de defesa e desvio, e dificilmente levava mais que um golpe por round. Além disso, seus dotes pareciam transferíveis de um jogo para o outro. Quando chegava para jogar, encaixava-se na disponibilidade de consoles. Fosse Super Nintendo ou PlayStation, a escolha era apenas entre os títulos de luta. Lembro claramente das suas habilidades em Super Street Fighter II e em Marvel vs Capcom. Ele detonava os games em qualquer dificuldade, com o personagem que a galera pedia. Era um showman.

A facilidade com que o jovem jogador dizimava qualquer inimigo era de impressionar qualquer outro garoto que apreciasse um bom game, independente do gênero. Aposto que se a inteligência artificial daqueles jogos que ele detonava tivessem uma

gota de sensibilidade, os personagens parariam de tentar enfrentá-lo, não tenho dúvidas.

Era um massacre. Às vezes ele, num dos seus showzinhos, deixava o oponente no nível mais alto de dificuldade enchê-lo de pancada, restando apenas alguns centímetros de life bar, para depois soltar uma série interminável de combos e especiais que levavam o adversário controlado pela máquina ao chão e a galera que assistia à loucura. Contudo, foi justamente quando a inteligência artificial deixou de interessá-lo e já não trazer qualquer tipo de resistência, que ele resolveu maltratar toda a comunidade gamer existente na cidade.

Vencidos todos os desafios contra a máquina, dezenas de títulos zerados, vimos surgir um jogador insuperável. Seus amigos, aqueles que costumavam assisti-lo jogar, passaram a ser desafiados pelo jogador, de codinome A.J (até nome estiloso ele tem). Acontecia o que já era esperado — não faziam nem cócegas. Suas habilidades eram invejáveis e serviam de motivo para treinos exaustivos dos que ousavam desafiar o mito. Nunca os jogos de luta foram tão populares quanto nesse tempo.

Enquanto muitos desafiantes treinavam às escondidas, A.J continuava a massacrar qualquer um que o desafiasse. Não tinha

pra ninguém. Logo começaram a surgir os corajosos em busca da glória de vencer a lenda, mas, em vão. Ninguém ganhava.

A coisa começou a ficar sem controle. Quando o jovem A.J chegava na locadora, rapidamente o lugar enchia de curiosos e desafiantes em potencial (ou não) de superar o maior lutador de rua virtual da cidade. Funcionava como um ritual. A.J sentava na sua cadeira, pegava o controle e esperava o primeiro sentar do lado e apertar o start para ativar o player 2. Selecionados os lutadores (o do desafiado quase sempre aleatoriamente), era hora da surra.

Enquanto A.J vencia um adversário atrás de outro, uma enorme fila se formava ao seu redor, todos querendo superar seus dotes de luta e ganhar a fama e glória de ser o primeiro a vencer o jogador invencível. Era uma cena inesquecível. Vários garotos em torno de um console, como se fosse uma verdadeira briga de rua, gritando, vibrando e apoiando os lutadores. Infelizmente, o final era sempre o mesmo.

Até então, ainda não havia tomado coragem de enfrentar aquela "máquina" de lutas. Mas, no calor da emoção e observando que o pior que poderia acontecer era ser mais um entre as dezenas de humilhados no Street Fighter, tentei. Mas não fui eu o responsável por derrubar a coroa do A.J, muito pelo contrário, perdia quase sempre de perfect.

Foi justamente nessas tentativas de derrotá-lo que senti na pele o tamanho da sua lenda. Ele era mortal, não lhe deixando respirar, esse era o seu segredo. Com Ken, ele avançava, dava uma rasteira, emendava com um Shoryuken, antes de cair arremessava um Hadouken, para por fim, engatar uma sequência de especiais devastadora, finalizando o round em poucos segundos. Entre voadoras e socos em série, ele desbancava todos os oponentes.

Lembro, com clareza, dos vários embates com A.J em Street Fighter Ex Plus, do PSX. Foram incontáveis derrotas para ele e seu devastador Garuda. Era uma situação inexplicável. Ele voava, desaparecia e aparecia do nada por cima com aqueles espinhos saindo de todo o corpo. Fim de luta em poucos instantes. Isso sem falar no domínio que ele tinha de todos os especiais, de todos os personagens. Até com Zangief ele era insuperável.

Parece que nada era suficiente para vencê-lo. Não pense que éramos todos péssimos lutadores em Street Fighter, muito pelo contrário, até antes dele, os campeonatos eram bem acirrados, sem falar, claro, nas horas de estudos com as antigas revistas de games da época, com suas estratégias, dicas e macetes de cada jogo e personagem.

Muito tempo se passou e nenhum jogador conseguiu vencer aquele que não se devia nomear. Contudo, entre aqueles

vários duelos, tardes inteiras de jogatina, muita resenha e convívio, a amizade e até o aprendizado foram eternos. Do ponto de vista gamer, muitos saíram fortalecidos, pois foram forçados a se superar na busca incansável de vencer A.J, inclusive eu, após muitas derrotas, acabei me tornando um grande fã dos games de luta. Contudo, a maior conquista do tempo de lutas com o jogador invencível, foi a amizade.

Depois de tantas derrotas e muitas risadas, aquelas tardes de filas de adversários resultaram numa bela amizade. Antes, conversando sobre seus feitos, técnicas e games, depois, transformando-se num convívio entre irmãos. As afinidades foram tantas (Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho, filmes e música), que aquele cara, o A.J, o jogador invencível, é hoje Anderson José, amigo, companheiro e o homem que cantou a música que a minha esposa entrou no nosso casamento, praticamente um irmão.

E foi numa das nossas tantas conversas nos poucos encontros que a vida nos reserva hoje, com tantas obrigações e falta de tempo, que recordamos com carinho e emoção aqueles tempos de jogatina e principalmente os dias onde ele era conhecido como o melhor jogador de jogos de luta da locadora do Toinho. São histórias como essas que me fazem amar as antigas

locadoras de games e os videogames em si, pois representam diversão, aprendizado, amizades e felicidades.

Hoje, meio longe dos jogos, A.J, ou melhor, Anderson José, já não é mais aquele jogador invencível de antes, pois o tempo longe das lutas virtuais lhe tiraram a prática, mas, eu, enquanto isso, permaneci cada vez mais presente e hoje desconto todas as derrotas passadas com um massacre sem fim em Marvel vs Capcom 3 e Street Fighter IV. Ele pode até achar que estamos apenas jogando mais um jogo de luta, mas no fundo, estou descontando e representando todos aqueles que fizeram fila para a derrota nos tempos de locadora, aqueles que fizeram coro, deixando o placar em humilhantes 60 x 0. No fim, o que vale são as histórias e amizades proporcionadas pelos games e todo esse fantástico universo, não acha?

OS SHAKE BROTHERS: JOGANDO VIDEOGAME COM EMOÇÃO

Não basta apenas jogar um bom game, é preciso se entregar, aproveitar intensamente. E esses dois irmãos levam isso bem a sério

A discussão se os videogames são ou não cultura, ou se seus títulos podem ser considerados arte, tem gerado enormes debates no meio político, acadêmico e gamer. Todavia, nas gírias da jogatina, dizemos que jogar é uma arte. E como boa arte que se preze, cada jogador possui os seus próprios trejeitos e formas de expressar as diversas sensações do jogo. Mas, quando tudo isso extrapola as fronteiras da normalidade? Era através do jeito unicamente exótico como jogavam, que os irmãos, Elivelton e Everton, ficaram eternizados na memória dos jogadores de uma pequena cidade do interior do Brasil.

Era segunda metade da década de 1990, as locadoras faziam parte da vida cotidiana da cidade, principalmente para a juventude que crescia numa cidadezinha de interior. Por falar em locadoras, existia uma bem no centro da cidade, exatamente onde aconteciam as feiras aos domingos. Era um prédio onde antes funcionava um galpão de venda de carnes, mas que foi

reformulado, modernizado e transformado em uma das primeiras casas de jogos da cidade. Entre alguns Super Nintendos e outros poucos PlayStations, a diversão da galera estava garantida.

Muitos garotos iam e voltavam das locadoras todos os dias, depois da escola, no fim da tarde, ou até no intervalo do almoço. Mas eram nos finais de semana que aquele lugar de jogatina pegava fogo. A molecada guardava as moedas durante a semana, ou choramingavam pelos trocos dos pais na feira, para poder passar suas manhãs de domingo com seus personagens favoritos.

Mas a turma da cidade sofria uma concorrência forte nos domingos de feira pela manhã. A galera da zona rural, que morava nos sítios próximos à cidade, vinha com seus pais para a feira pública. E não podia ser diferente, eles já haviam descoberto o maravilhoso mundo dos videogames e passavam toda a manhã jogando e se divertindo enquanto seus pais ficavam com a chata missão de comprar o alimento da semana.

Entre esses garotos que vinham para a cidade, dois irmãos se destacavam, chamando a atenção de todos com seu jeito único de jogar. Eram os famosos Shake Brothers — assim chamados entre os jogadores da época.

Todo jogador tem o seu próprio jeito de jogar, reagindo de formas diversas aos acontecimentos da ação do game. Uns fazem

caretas, outros gritam e tem até quem chora com cenas mais emotivas ou aquele desfecho sensacional na trama. Tem para todos os gostos. Contudo, os Shake Brothers vão além do habitual desempenho dos jogadores comuns. Como o próprio nome já sugere, os jovens irmãos se moviam bastante, quer dizer, tremiam como varas de bambu verde, e de complemento, faziam um barulho sem fim.

Na locadora, passavam vários minutos de frente para as caixas de cartuchos e CDs, analisando com entusiasmo e empolgação entre as várias alternativas. Não sabiam os desavisados que na verdade, mesmo parecendo uma decisão difícil, eles estavam apenas separando, por vista, aqueles que em suas capas possuíam pneus, pois eram os jogos de corrida que eles amavam jogar. Recordo, até com certa clareza, de algumas das suas preferências: Moto GP II e Top Gear do SNES, Vigilante 8, Nascar Rumble e Road Rash, no PSX. Escolhido o jogo, era hora da emoção.

Sentados, de frente para a TV, devidamente acomodados, bastava os primeiros motores roncarem em Moto GP, para que a emoção começasse. Era possível ouvir o som das motos ecoando com força na locadora, parecia que os veículos estavam lá. Você pode estar pensando que o volume das TVs era alto, mas não

eram. Cada TV era rigorosamente controlada pelo dono do lugar. Na verdade, eram os irmãos jogadores que faziam seu próprio som de motores, que por sinal, era enlouquecedor.

Cada derrapada, freada e batida, vinham acompanhadas de uma dublagem sonoplástica única. Eles imitavam todos os sons de jogo com tamanho entusiasmo que era possível sentir neles a dor das quedas numa curva mal feita. Gritos, motores, pneus torrando e até as arquibancadas vibrando com a chegada do vencedor, tudo era seguido de interpretações entusiasmadas e sons ensurdecedores, feitos pelos Shake Brothers.

Os dois também se empolgavam ao ponto de imitar os sons de carros e principalmente de socos, chutes e especiais dos games de luta na época. Era um show de pows, ias, ho, uhu, hadouken, nãaao, ai. Quem passasse despercebido pelos estornos da locadora podia achar que ali aconteciam treinos de luta livre, corridas clandestinas infantis ou mesmo que tudo aquilo seria parte de um hospício de tratamento aberto.

Completando o vasto leque de interpretações enquanto jogavam, os jovens irmãos transmitiam através do próprio corpo a sensação passada pelo jogo. Nos títulos de moto, pareciam que estavam guiando seu próprio veículo de duas rodas. Inclinavam-se para os lados, deitavam o corpo com toda a velocidade para o lado

que seu personagem fazia a curva, limpavam o visor do capacete quando passavam por lama e até acenavam para um adversário quando faziam uma ultrapassagem. A locadora vinha a baixo de tantas risadas. Era uma festa. Ninguém resistia ao espetáculo.

Eram, porém, nos jogos de carro que eles faziam um desempenho digno de cinema. Sentados nas cadeiras, pareciam estar diante de um verdadeiro carro de corridas. Antes de largada, passavam o cinto (imaginário, claro), soltavam as machas e enlouqueciam com o som dos motores. O controle do Super Nintendo, pelo menos para eles, só podia ter sensores de movimento Aqueles irmãos giravam para um lado e para o outro os pequenos controladores, como se fossem direções de verdade. O corpo seguia o mesmo ritmo das curvas, além das marchas e freios bruscos, que por pouco não lhes jogavam fora do assento.

Fica a impressão que naquele momento de corridas, eles esqueciam do que se passava ao seu redor. Simplesmente embarcavam de cabeça, corpo e alma naqueles jogos. Não eram raros os momentos que o desempenho corporal nas autoestradas de Top Gear chamavam a atenção até de quem passava por perto. Logo, os curiosos vinham ver os famosos Shake Brothers.

Ainda sobre o que aprontavam nos jogos de corrida, no auge do PlayStation One, os garotos se divertiam nos combates

sobre rodas de Vigilant 8. Um dos clássicos do primeiro console da Sony foi palco de calorosas disputas entre irmãos, no qual os jogadores, no comando de carros super equipados com um vasto arsenal de destruição, enfrentavam-se em cenários abertos. Aqui, além dos sons de motor e freadas, os Shake Brothers imitavam os efeitos dos tiros e especiais de cada veículo. Nem preciso dizer que a loucura imperava. Isso, sem mencionar as brigas entre eles, que eram constantes.

Outro clássico do PlayStation que teve o privilégio de ser encenado pelos irmãos mais famosos da locadora, foi Road Rash. O game que aparentemente era apenas de corrida, vencendo quem cruzasse a linha de chegada primeiro, escondia características únicas, descobertas apenas após a largada. Nele, cada corredor poderia utilizar de meios ilegais para vencer. Era possível atacar o oponente com cassetetes, nunchakus e derrubar da moto seu oponente com socos e pontapés. Agora imagine essa cena do jogo sendo vivenciada pelos irmãos tremor. Era pancadaria franca, com direito a socos e empurrões ao vivo, na locadora. A galera ia ao delírio. Não foram poucas as vezes que foi preciso alguém separar os empolgados corredores de rua.

Se você pensa que já viu tudo sobre eles, engana-se. Esses caras aprontavam todas na locadora. Quando estavam cheios das

corridas, resolviam se enfrentar como homens de verdade, ou seja, numa boa e velha briga de rua. Claro que eles não precisavam tirar as camisas e ir até o centro da locadora para trocar socos na frente de todos — mesmo querendo muito —, para isso, existia um lugar ideal: os palcos de Marvel vs Capcom.

A rivalidade entre os dois era acirrada, como dois bons irmãos que se prezem. Se nas corridas a chateação com o derrotado era enorme, com direito a todo tipo de zoação, na luta a coisa era mais séria. Com as corridas, pelo menos eles imitavam apenas os pilotos, ou seja, estavam virtualmente presos aos seus carros ou motos, mas quando o jogo é de luta, sai da frente. Socos, chutes, voadoras e golpes especiais eram aplicados pelos irmãos, junto aos personagens. Sobrava para todo mundo, até para quem assistia. Vez ou outra um telespectador desavisado acabava levando um Hadouken ou um Shoryuken bem no meio da testa, pois como o espaço do lugar era pequeno, os que assistiam sentavam bem atrás dos jogadores, para acompanhar de perto a emoção, sofrendo nas mãos desses dois.

Em uma das cenas mais clássicas dos Shake Brothers na locadora, o irmão mais velho, ao soltar um especial de Ryu, aquele em que ele gira com as pernas formando um tornado, ficou tão empolgado e alucinado com a vitória no ultimo segundo que

acertou a mesinha onde ficava o console, fazendo o pequeno videogame rodopiar no ar, voando bem para longe, caindo de lado no chão, o que fez saltar a tampinha de cima do aparelho, ficando CD num lado, controles e memory card de outro e o console longe faltando alguns pedaços. Foi gritaria, choro e muita risada.

Não foi apenas nas locadoras que esses dois causaram estrago. Posso falar com conhecimento de causa da empolgação enlouquecida com que jogavam. Os dois, por coincidência, são meus primos, quase da mesma idade que os meus irmãos. Entre uma visita e outra deles lá em casa, acabamos jogando várias vezes juntos.

Embora eu adorasse quando eles viam curtir um game comigo e meus irmãos, parece que minha mãe rezava para que inventássemos outra atividade, de preferência, longe de casa. Mesmo não percebendo tanto devido o calor do jogo, a minha mãe não desgrudava os olhos dos dois. Enquanto jogavam, balançavam freneticamente no sofá da sala, indo para frente, para trás e pulando como loucos entre um jogo e outro. Achávamos uma festa, mas a chefe da casa via cada mola daquele acento soltar quando eles aplicavam um golpe na sorte ou sofriam um ataque inimigo. Alguns rasgos a mais no sofá e umas semanas sem videogame depois, todas as outras vezes que eles retornaram para

jogar conosco foram sentados no chão, pois talvez fosse bem mais complicado que eles afundassem a cerâmica e o cimento.

Muitas foram as risadas e momentos inesquecíveis ao lado desses dois irmãos, que souberam, como poucos, o verdadeiro significado de jogar videogame com emoção. Naquele tempo no qual a simplicidade dos jogos fazia com que o jogador usasse a imaginação para superar os limites técnicos, parecia que todos eram mais envolvidos e curtiam mais a sensação de jogar por diversão e prazer. Hoje, com os controles de movimento, aposto que os Shake Brothers seriam imbatíveis, pois eles sim sabiam como se mexer jogando. Bons tempos àqueles que jogávamos por pura diversão com os amigos nas locadoras da vida.

007: TODOS CONTRA O GOLDENBOY

Em tempos que o Nintendo 64 dominava os lares da minha geração, um jogador marcou época como o mais implacável agente secreto dos multiplayers de GoldenEye 007: o Goldenboy

O sucesso e a preferência por Mario Kart 64 eram inegáveis nas seções de jogatina multiplayer entre amigos no período em que o Nintendo 64 era a nossa maior febre. As disputas eram sempre acaloradas e movimentavam todo um final de semana. Mas, com GoldenEye 007, as amizades nunca mais seriam as mesmas, principalmente por causa de um jogador específico. Praticamente imbatível, o Goldenboy, como ficou conhecido, dominava o cenário competitivo local com precisão sorrateira, estratégias bem elaboradas e uma pontaria mortal, digna da famosa arma Golden Gun. Jogar contra ele era um pesadelo.

O início da década de 2000 marcou, entre a minha geração de amigos, um período inesquecível de união e amizades, tendo como centro principal os videogames. As locadoras da cidade ainda conservavam alguns Super Nintendos, mas o público já consagrava o primeiro console da Sony, o PlayStation, como o favorito da galera. Mas, correndo contra a maré das nossas

locadoras, o meu grupo de amigos investiu pesado no console de 64-bits da Nintendo, o aclamado Nintendo 64.

Por morar no interior, era muito complicado ter acesso a novos games. Contudo, como todos os outros endeusavam o PlayStation, resolvemos seguir o caminho da diversão através do sucessor do SNES. Praticamente todos da nossa turma compraram um N64, assim, dividíamos juntos as compras de jogos e quando nos reuníamos na casa de algum de nós, todos levavam seus controles e a jogatina estava garantida. Foram momentos marcantes.

De início, não teve outra. Mario Kart 64 era o queridinho da galera. O jogo de corrida alucinante com os personagens mais famosos da Nintendo acirrou as rivalidades entre aquela turma de bons amigos. Sempre extremamente disputadas, as corridas eram imprevisíveis, tendo diferentes vencedores, não deixando apenas um se manter no topo por muito tempo. Mas esse quadro mudaria em breve, não em Mario Kart, mas num novo título que conquistava seu espaço nas tardes de sábado e manhãs de domingo.

Tínhamos cada um seu próprio console, mas os jogos eram escassos. No início, comprávamos um único cartucho para dividir para todos, sendo assim, enquanto um jogava Super Mario 64, o

outro estava tentando terminar Star Fox 64 e assim por diante. Jogos como Mario Kart é que permaneciam na casa do amigo que fosse promover a jogatina, que por muito tempo foi o grande Joanilson Santos, amigo de longa data e gamer apaixonado. As coisas foram melhorando, logo tivemos condições de comprar mais jogos. Só que um deles foi febre absoluta. O inovador e magnífico jogo do agente 007 contra GoldenEye se tornava objeto de desejo de todos.

Muitas mesadas poupadas depois, 007 já fazia parte das nossas aventuras diárias com o Nintendo 64. Parece que ainda sinto o cheiro daquele cartucho quando colocava no meu console. Era algo quase mágico. Aquela trilha sonora era de arrepiar, sem falar na cena inicial na qual Bond surge e atira na tela, parecendo que queria nos acertar. Foi o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa de praticamente todos nós. Portanto, imaginem o surto da galera em poder encarnar o famoso agente do cinema, encarando inimigos e resolvendo enigmas, tudo isso com o vasto arsenal do 007 em nossas mãos. Parecia, de verdade, que estávamos controlando um filme. Com visual cinematográfico e uma aventura viciante, todos se achavam o melhor de todos os agentes secretos, e, mal o jogo chegou, a galera correu para zerar.

O frenesi em concluir o jogo era tamanho, que nem reparamos nos outros modos de jogo. O assunto era um só nas rodas de conversa: aquele tiro que matou dois soldados; a reação do inimigo ao levar um tiro no pé; as missões secundárias que tínhamos conseguido resolver; as fases alucinantes; a precisão que cada um jurava ter para só acertar os tiros na cabeça e coisas do tipo. Cada um tentava mostrar para o outro quem era melhor em 007.

Em pouco tempo, quando os modos singleplayer já haviam sido zerados de cabo a rabo, apenas um ainda não tinha sido experimentado: o multiplayer local. Quando descoberto, um sinal de alerta logo surgiu. Seria a hora de tirar a teima de quem era o melhor agente secreto da turma. Alguns dias de treino depois teve início a temporada do 007.

Os primeiros embates entre nós eram de arrepiar. Como praticamente todos já eram familiarizados com os controles e dominavam o agente, a jogatina se tornava frenética, com tiros certeiros para todos os cantos. Estratégias mirabolantes, cooperativismo entre amigos e caça ao mais fraco eram corriqueiras. Juntávamos uns oito ou dez amigos e revezávamos os controles, saindo da partida seguinte aqueles três piores de cada rodada. Tempos áureos de diversão e acirradas disputas.

Por falar em disputas, essas ocorriam nos mais diversos lugares. Assim como nas partidas de futebol, o fator casa era levado em consideração. Para não privilegiar apenas um jogador, existia um revezamento para que o local de jogo fosse modificado com certa frequência. Jogávamos na casa de cada um que tivesse um N64. Chegamos a jogar também em locais no mínimo exóticos.

Por ajudar meu pai na administração do Ginásio Esportivo da cidade, precisava permanecer lá com certa frequência. Com isso, levava meus dois irmãos e alguns amigos para ajudar a passar o tempo. Certo dia, outro funcionário deixou por lá uma TV para poder acompanhar as rodadas do campeonato brasileiro nas quartas, sem querer, fez nossa alegria.

Agora imagine só, uma TV disponível e jovens amantes de videogames sem ter o que fazer, a não ser esperar o tempo passar. Foi a combinação perfeita. Antes de você terminar de imaginar, nós já havíamos levado o console, quatro controles e o cartucho de 007 para lá. Ligado numa caixa de som, o ginásio tremia com o som das balas. Eram partidas alucinantes e sempre com diferentes vencedores. Mas esses dias de igualdade estavam contados.

Por mais disputados e igualitários que fossem os combates multiplayer, em pouco tempo um jovem jogador começou a se

destacar por sua inteligência, velocidade, precisão e eficácia. Éramos muito bons no jogo do agente Bond, todavia, esse cara era fenomenal. Meu irmão do meio, Igsson Rauan, ou simplesmente Rau, como o apelidei quando criança, era o rei com o joystick/pistola na mão. Ele incorporava o agente secreto, era algo inexplicável, ou pelo menos era assim que queríamos pensar para poder entender como alguém podia ser tão bom assim naquele título.

A prática desenvolvida depois de infinitos duelos entre amigos diariamente, fez com que aquele simples jogador, sem muita paciência para jogar títulos mais elaborados e complexos, desenvolvesse uma técnica imbatível no 007. Sua memória era tão eficiente que já tinha decorado com extrema clareza os locais de todos os coletes em cada uma das fases. Às vezes ele sequer pegava uma arma no começo da disputa e corria direto para os coletes, se equipando e se protegendo bem antes dos outros. Ele sabia a rota certa a seguir, independentemente de onde seu personagem surgisse na fase. Saía correndo numa velocidade tamanha, que até parecia que ele fazia as curvas deitado. Em poucos instantes, ele estava pronto.

Quem jogou num Nintendo 64 sabe que não era tarefa fácil controlar alguém ou alguma coisa com aquele analógico no

centro. Em 007 esse controle precisava beirar a perfeição, principalmente quando todos os jogadores tinham um nível altíssimo de competição. Era justamente aí que o danado dava show. Ele andava com velocidade e suavidade, sua mira nunca tremia ou fugia da altura certa. Até hoje tento fazer aqueles movimentos e não tenho sucesso. Era uma precisão monstruosa e um controle invejável. Andando sempre nas sombras, com cuidado, parecia ficar atento ao som dos passos, das portas e dos tiros. Era muito paciente, ou pelo menos quando queria ser.

Em alguns momentos lembrava uma pantera. Em intensa perseguição, cortando caminhos e enganando o oponente, levando-o, muitas vezes, para uma armadilha, um beco sem saída e em seguida atirava sem erro diretamente na cabeça. Foi justamente sua precisão, com qualquer arma que fosse, em derrubar o inimigo com apenas um tiro, que surgiu o seu novo nome de jogo. O GoldenBoy.

O nome GoldenBoy é uma referência à lendária arma dourada do agente 007, a GoldenGun, surgida no livro 007 Contra o Homem da Pistola de Ouro, mais tarde materializada em sua versão cinematográfica. Famosa por precisar de apenas um tiro para vencer o inimigo, assim como meu irmão.

Quando a partida entre quatro jogadores começava, era uma correria de todo mundo para buscar boas armas e coletes para tentar, com muita sorte, se preparar para enfrentar o GoldenBoy. Mas nada disso servia. Sua prática no jogo era tamanha, que após derrotar um dos quatro oponentes, ele sabia onde aquele personagem apareceria novamente. Era implacável. Não dava tempo nem de conseguir uma nova arma, só se ouvia o tiro e a tela ficando vermelha com o personagem caindo morto.

O GoldenBoy praticamente criou um forma de entender os padrões do jogo, sabendo a ordem de aparições, o poder de fogo de cada arma e os melhores esconderijos e caminhos para surpreender seus adversários. Bastava ele se equipar com qualquer arma para o coração da galera disparar e a adrenalina tomar conta do combate. Por vezes, ele fazia questão de jogar no modo paintball, só para deixar claro sua pontaria. Tinham outras vezes que ele chegava a perguntar onde você queria ser acertado. Sua promessa era dívida. Da cabeça aos lugares masculinos mais doloridos, o tiro era certeiro.

Independia de estágio, arma ou regra para que suas habilidades sobressaíssem. Nem nós, nem ninguém conseguia ser páreo para sua pontaria. Claro, que vez ou outra, principalmente quando os três oponentes se juntavam em prol da dignidade dos

amigos jogadores, ele era vencido. Mas como eram raras ocasiões, ele simplesmente ria. O moleque era atrevido.

Sabe aqueles amigos de todas as horas que topam tudo só para estar com a galera, mas que manjam muito pouco de games? Pois bem, na nossa turma tinham dois. Eles, por sinal, eram grandes e verdadeiros amigos, sempre presentes, mas, essa presença constante acabou contribuindo diretamente para o sucesso do GoldenBoy. Na verdade, como eram um dos poucos que não tinham o console em casa. Os dois, Flávio e Zé Breno, passaram a frequentar bastante a nossa casa. Como eram bem próximos do meu irmão, o GoldenBoy da história, eles passavam as tardes e finais de semana inteiros jogando 007 contra ele, logo, eles serviram como verdadeiras cobaias de treinamento.

Foi com esses dois péssimos jogadores, que não estavam nem aí para as vitórias, pois queriam saber apenas de estar jogando, que Rau (GoldenBoy) passou a treinar e testar novas táticas para nos enfrentar, além de estudar os padrões do jogo e preparar suas habilidades mortais contra a galera do competitivo. Foram muitos anos de hegemonia nos campos de batalha de 007.

O tempo passou, novos jogos surgiram, outros consoles passaram pelas mãos da turma, mas aquelas histórias vivenciadas em 007 nunca saíram das nossas conversas e encontros ao longo

dos anos. Assim como nossa amizade, esta e outras histórias viverão por muitos anos, pois cuidaremos de passá-las para os nossos filhos e novos amigos que se juntam nesta fantástica aventura que é a vida.

Mas enquanto a nossa galera não produz a nova geração de amigos gamers para seguirem os passos dos pais, compartilhamos com vocês, caros leitores e amantes dos videogames, nossas histórias, sejam elas lendas ou fatos que marcaram uma época de amizades e feitos inesquecíveis.

PAIS, AMIGOS E PROFESSORES: OS DONOS DAS LOCADORAS DE VIDEOGAME QUE JOGUEI

Responsáveis pelo estabelecimento mais amado pelas crianças do Brasil nas décadas de 1990 e 2000, os donos de locadora marcaram minha infância e seguem firme nas minhas histórias. Acompanhe.

Você, fiel leitor, por acaso foi criança durante a década de 1990? Cresceu admirando os avanços tecnológicos das últimas décadas? Curtia Cavaleiros do Zodíaco e Yu Yu Hakusho na extinta TV Manchete? Jogava videogame nos intervalos dessas atividades? Ou melhor, fazia essas atividades nos intervalos do videogame? Se você respondeu sim para todas essas questões, ou para a maioria delas, as chances de você ter frequentado uma locadora de videogames é enorme. Consequentemente, deve lembrar com carinho e saudade daquele tempo e, também, dos antigos donos daqueles espaços de diversão juvenil. Aproveite todo o sentimento de nostalgia que deve ter lhe envolvido depois de viajar nas suas lembranças e acompanhe comigo um pouco dos figurões, donos de locadora, que marcaram minha juventude de jogador.

Durante cerca de 20 anos, as locadoras de videogames foram o principal espaço de sociabilidade juvenil no Brasil, principalmente no interior do país, devido à falta de outros lugares destinados ao uso pelas crianças. Toda uma geração cresceu nestas casas de jogos, aprendendo sobre as coisas da vida.

E como a locadora não funcionava como uma sociedade infantil/alternativa/coletiva/sustentável, era preciso existir a presença de um adulto, até para que o pleno funcionamento do lugar permanecesse inabalável e harmonioso. Um responsável por cuidar, ensinar e orientar toda a garotada de um bairro, muitas vezes até de uma cidade. Para isso, existiam os donos de locadoras, que muitas vezes faziam o papel de pai, amigo e professor.

Esses dias, enquanto andava despreocupado pela minha cidade, passava pelos lugares onde antes funcionavam as locadoras e coincidentemente encontrei alguns dos velhos donos pelo caminho. Com tantas lembranças felizes naqueles lugares e várias amizades duradouras daquele tempo, inclusive com os antigos donos, revive em meus pensamentos aquelas figuras que me ajudaram a entender o complexo mundo dos games e estão diretamente ligados ao fato de hoje eu estar aqui, escrevendo para vocês sobre uma das minhas maiores paixões.

Eram os primeiros anos da década de 1990, numa cidade pequena de interior, quando a tecnologia mudaria para sempre as formas de interação entre as crianças e jovens daquele lugar. Não sabia eu que no momento em que entrava naquela barulhenta área improvisada, outras crianças em todo o Brasil faziam o mesmo, e jamais esqueceriam as histórias que aconteceriam ali. E foi na área/garagem da casa do senhor Jorge que conheci pela primeira vez uma locadora de videogame.

Eu era muito pequeno ainda e aprontava o dia inteiro. Como ninguém é de ferro, meus pais precisavam pelo menos de algumas horas de descanso longe da "fera". Sendo assim, quando souberam que Jorge tinha montado um novo negócio feito principalmente paras as crianças brincarem e passarem o tempo, logo me levaram lá. Não lembro bem se meu pai e Jorge já eram amigos antes da locadora, mas sei que existia uma grande confiança entre eles, principalmente por até minha mãe ficar tranquila em me deixar lá jogando.

Os videogames tinham chegado recentemente na cidade e a locadora do Jorge foi uma das primeiras a ter uma estrutura mínima, por isso, quase ninguém havia jogado num console até aquele momento. Lembro que ele ensinava os garotos, um a um, a pegar no controle, escolher as opções certas nos menus e dava até

dicas mais valiosas durante o jogo. Como já era um cara mais viajado, conhecia grandes centros e estava antenado nas novidades tecnológicas, a turma adorava ele. De jeito simples, tranquilo, inteligente e descolado, era um exemplo de paciência e educação a ser seguido por todos os que jogavam na sua locadora.

O sucesso das locadoras foi praticamente imediato. Um espaço dedicado aos jovens, com direito a jogos e guloseimas, era um sonho rentável para qualquer um na década de 1990. Mesmo numa cidade tão pequena, as locadoras começaram a se multiplicar. Depois de anos ao lado do amigo do meu pai, onde o vi sair de uma locadora improvisada na casa do seu sogro até chegar num moderno espaço de entreterimento, fui seduzido pelo mais novo lugar de jogatina da cidade: a locadora da Raquel.

Localizada na rua central, a nova locadora era muito mais espaçosa e moderna. Além de ótimos jogos, o lugar era conhecido pela forma amorosa que sua dona tratava todos. Dona Raquel, uma senhorinha elegante, amável e que emanava paz era a responsável por cuidar de tantas crianças e jovens que ali depositavam suas moedas de mesada.

Dona Raquel aconselhava todos os seus jovens clientes. Lições de ética, moral, educação e comportamento em grupo eram as pautas diárias dos garotos que esperavam a vez para jogar.

Sempre prestativa e com uma palavra amiga, aquela senhora foi uma avó que muitos não tiveram.

O tempo foi passando e a idade da nossa amada amiga foi chegando. Junte uma senhorinha cansada de passar o dia inteiro cuidando de um monte de crianças, uma idade avançada, uma cadeira de balanço e muito crochê (sua grande paixão enquanto administrava a locadora). O resultado desta mistura era hilário. Quando chegava a tarde, Raquel sentava em sua inseparável cadeira de balanço do lado de fora da locadora. Crochetando para passar o tempo, muitas vezes pegava no sono lá mesmo. Quando isso acontecia, a locadora virava de ponta a cabeça. A garotada se apressava em baixar o volume de todas as TVs, voltava umas duas horas o relógio da locadora e mudava todos os horários de entrada e saída na caderneta de controle.

Em meio a risos contidos e adrenalina a mil, com medo de Raquel acordar, a diversão estava garantida. Até quando chegava alguém para jogar e todas as cadeiras estavam ocupadas, dávamos um jeito. Comprávamos o silêncio do novo jogador com um picolé. Mas, quando o sono passava, ou alguém na rua falava com nossa avó de coração, nenhum esperava pra ver se ela descobria, todos nós corríamos, já entregando a armação. Mas seu coração de ouro era tão puro que nunca reclamou conosco, apenas ria e dizia

que nunca mais dormiria. Que pena que hoje ela está em seu sono eterno. Saudades.

O tempo foi passando e Dona Raquel já não tinha mais condições de se manter dedicada exclusivamente a locadora. O desgaste de passar o dia inteiro trabalhando era muito grande para uma mulher da sua idade. Pensando nisso, nossa amada amiga trouxe um sobrinho para ajudar nas atividades. Toinho, como sempre o conhecemos, era um rapaz astuto, cheio de vida e muito empreendedor.

Começou auxiliando na locadora. Ajudava no controle dos horários, no manuseio dos consoles e na venda das guloseimas. Como mandava bem em tudo que fazia e ainda tinha como principal característica o absoluto controle do dinheiro da locadora, ou seja, era um "mão de vaca" assumido, foi ganhando espaço e confiança. Não gastava R$ 1,00 sem necessidade. Ninguém passava nem um minuto do tempo marcado na caderneta.

E por falar em caderneta, Toinho, na intenção de poupar folhas, escrevia com um lápis grafite bem claro, quase não aplicava força na escrita. Tudo isso, para no fim do dia, apagar os escritos e reaproveitar a folha para o dia seguinte. Tenho quase certeza que ele deve usar essa caderneta até hoje. Não pense que ele deixaria

passar alguma coisa. Até o troco era recontado várias vezes na calculadora. E foi com esse seu controle total de tudo da locadora que o negócio cresceu como nunca.

Toinho tinha uma visão empreendedora. Investia em novidades para seu negócio. Aos poucos, foi assumindo por completo a locadora. E rapidamente investia em novos meios de lucrar naquele espaço. Trouxe novos consoles, comprava novos jogos toda semana, vendia picolé, sorvete e até bolacha recheada. Mais tarde, instalou uma sinuca para o pessoal mais velho, criou uma sala para assistir DVDs, alugava jogos e filmes e foi um dos primeiros a colocar computadores junto aos videogames.

Lembro com enorme clareza das suas loucas promoções e prêmios. Ele premiava com algumas horas todo jogador que finalizasse um jogo. Sabendo disso, separei todos os jogos de luta que tinha na locadora, coloquei no modo mais fácil, defini as lutas para apenas um round e zerei pelo menos uns 30 jogos numa única tarde. Com isso, recebi 30 horas grátis. Com esse horário extra, zerei mais outros jogos e passei quase um mês jogando de graça, para o desespero do Toinho.

Mais nada se compara ao desafio que ele propôs aos jogadores. Ganharia 25 horas quem zerasse Super Mario World (SNES) em menos de 20 minutos. Não precisa ser nenhum gênio

para saber que pegando os atalhos do primeiro mundo é possível terminar o título bem rápido. Não deu outra. Zerei e quase não acabo de gastar minhas horas bônus.

Na sua locadora, ele não aceitava nenhum tipo de bagunça. Ele nos ensinou a duras penas o valor do bom comportamento em grupo e da educação em locais públicos e privados. Sempre atento ao que acontecia no mundo dos jogos, principalmente em relação ao que a garotada gostaria de jogar, Toinho foi um dos principais responsáveis pelo sucesso das locadoras na minha cidade. Fui seu cliente fiel por muitos anos, até um dia em que ele dividiu meu memory card do PlayStation com um garoto sem noção que apagou todas as minhas gravações de Chrono Cross, Final Fantasy IX, Gran Turismo e Resident Evil 2, substituindo preciosas horas de dedicação com vários gols em Winning Eleven. Foi aí que resolvi trocar de locadora e acabei descobrindo um grande amigo.

Foram muitos os donos de locadora que tive o prazer de conhecer, mas como a maioria dos jogadores, sempre tem um que marca para sempre os tempos de jogatina. No meu caso, foi o senhor Tadeu. Um cara irreverente, alegre, sempre com um largo sorriso no rosto, daqueles que nunca perdia uma piada. Na verdade, ele me lembrava muito o Mario. Baixinho, animado e muito aventureiro. Ele conquistava todos os clientes. Posso

garantir, com toda certeza, que fui mais vezes na locadora conversar com Tadeu do que jogar, e olhe que eu jogava quase todos os dias.

Tadeu parece que nasceu para ser dono de locadora. Desde muito cedo alugava seus próprios consoles na garagem de casa. Isso, antes mesmo de existirem grandes locadoras. Aos poucos, foi ganhando dinheiro alugando seus "brinquedos" para os amigos. Vendo uma oportunidade de negócio, passou a investir pesado na área. Foi de arcades (fliperamas) até os primeiros consoles domésticos de sucesso, como o Atari e o NES, até o Super Nintendo. Lá por volta de 1994, quando chegou na minha cidade, a primeira coisa que fez foi montar uma locadora. Com os equipamentos que trouxe de Cajazeiras/PB, inovou e turbinou o acervo de jogos da cidade e até das cidades vizinhas.

Sua locadora era um lugar de encontro entre a garotada. Seu jeito simpático, prestativo e atencioso cativou toda uma geração de crianças e jovens. Contador de histórias nato, passava horas entretendo os clientes que aguardavam uma fila enorme para jogar na sua locadora. Piadas, contos, causos e lembranças do tempo de jogador de futebol animavam as tardes de muitos meninos. Lembro cada detalhe de quase tudo que ele contou repetidas vezes em mais de 15 anos.

Tadeu viajou durante alguns anos para o Paraguai, trazendo jogos, consoles e produtos. Sua locadora sempre tinha os lançamentos do momento. Atento ao que acontecia no mundo dos jovens, tinha o dom de comprar os jogos certos na hora certa. Bastava um filme ou desenho estourar no gosto popular que logo em seguida chegava o jogo baseado nele. Foram tempos marcantes.

Além dos jogos e das histórias, suas locadoras costumavam ter revistas de games da época. Tínhamos acesso às notícias, prévias, análises e detonados através da Super Game Power e Nintendo World que ele trazia e deixava na locadora. Prestativo ao ponto de formar crianças do bem, ele incentivava os meninos a lerem as revistas como forma de aprendizado e desenvolvimento do gosto pela leitura. Sabendo que éramos apaixonados por jogos, nada poderia ser mais atrativo do que saber mais sobre esse universo. Com isso, líamos as revistas o dia inteiro.

Como um pai, ensinava questões de comportamento, educação e até higiene. Bastava chegar da rua com as mãos sujas para levar uma bronca enorme. Nas suas locadoras era proibido o palavrão. Ele não aceitava mesmo. Até naquele momento mais entusiasmado do jogo, que você só quer gritar e dizer os maiores desaforos do mundo, ele já olhava de cara fechada, dando o sinal

de que não queria aquele tipo de palavreado ali. Seus ensinamentos ultrapassavam a esfera do comum. Até as dúvidas típicas da adolescência ele fazia questão de responder, com sabedoria e uma linguagem simples.

Conheci meus melhores amigos e joguei os melhores jogos da minha vida lá, nas suas locadoras. Mas, melhor que isso, ganhei um amigo/professor/irmão mais velho lá, nas várias locadoras que ele cuidou em quase 20 anos. Hoje, tenho Tadeu como um grande amigo. Sempre que posso, passo lá na casa dele para dar um abraço ou botar o papo gamer em dia.

Sou grato aos donos de locadora, pois eles, assim como minha família, me moldaram como sujeito. Em especial, preciso agradecer ao senhor Tadeu, por ter me proporcionado tantos momentos felizes em suas locadoras, pela amizade de tantos anos, os vários depoimentos que me ajudaram a concluir minha pesquisa sobre o uso da locadora como espaço de sociabilidade e por ter me apresentado, desde muito cedo, o universo dos videogames, mais especificamente, o das revistas de jogos. Pois, se hoje você está lendo esta minha história, se curte minhas matérias nas revistas Nintendo Blast e GameBlast, ou até mesmo já topou com alguma pauta maluca lá no site da Herói ou na Revista Nintendo World, é

tudo graças ao incentivo pela leitura através das antigas revistas de games e pelos momentos marcantes que Tadeu me proporcionou.

Por fim, vendo as últimas locadoras de videogame deixando de existir por onde passo, fico com aquele boa e velha saudade dos tempos que passava jogando, conversando e aprendendo sobre a vida, o universo e tudo mais, com os meus heróis, os donos das locadoras que joguei.

UMA RELAÇÃO DE AMIZADE EM 64-BITS

Uma história de amizade, diversão, socialização e muita jogatina multiplayer entre grandes amigos ao longo de quase uma década ao lado do Nintendo 64 e seus jogos clássicos

Muito se discute atualmente sobre os malefícios dos jogos eletrônicos e toda a falta de socialização que estes causam naqueles que desprendem algumas horas por dia para uma jogatina. Isso sem falar em toda a violência juvenil e até adulta, atrelada ao uso dos videogames. Infelizmente, essa visão preconceituosa faz parte do discurso dos estudiosos, que nem ao menos se dão o direito de experimentar esse fantástico universo, tão cheio de fantasia, arte, cultura e entretenimento saudável. Mas o que esses críticos ferrenhos dos jogos eletrônicos não sabem e talvez nunca saberão, é o tamanho da importância desse universo para as pessoas que fazem um uso saudável, moderado e socializante dos videogames.

Além de permitir aprender línguas, conhecer novas culturas ou simplesmente se divertir na mais pura das intenções, os videogames unem as pessoas. Isso mesmo, estudiosos! Longe dos números frios de uma pesquisa cientifica, escondem-se relações de

amizade, feitas ou fortalecidas através dos videogames. Essa máquina, para alguns, mortífera, também é capaz de gerar felicidade e bons momentos entre amigos. E assim foi comigo, lá por volta do início dos anos 2000, no interior do Rio Grande do Norte.

Assim como as locadoras de videogame são uma fonte quase inesgotável de histórias para mim, o tempo do Nintendo 64 é farto de boas lembranças, envolvendo os videogames, entrelaçados com um forte sentimento de amizade.

Lá por volta de 1997, início de 1998, ainda sem entender bem do que se tratava, tive meu primeiro encontro com um Nintendo 64. Brevemente, assim por acaso, enquanto espiava uma das locadoras "adversárias" da que frequentava quando criança, pude avistar aquele lindo console preto de controles cinza. Mas foi um daqueles rápidos olhares, sem entender muito do que se tratava, mas já despertando uma enorme curiosidade. Contudo, aquela dita locadora pouco tempo permaneceu em atividade. Outras duas se destacaram mais, principalmente pelo fato de terem investido no PlayStation, console que fazia uso de CDs, ou seja, tendo um custo bem menor para o negócio.

Enquanto jogava no bom e velho Super Nintendo, tendo em vista que era mais barato e os jogos mais familiares, permaneci

com aquela vaga lembrança daquele videogame diferente dos que tinham na locadora que eu frequentava.

Em meados do início da década de 2000, faltando pouco para a Nintendo descontinuar seu último console de mesa a cartuchos, uma novidade chegava à cidade. O até então inédito, para nós, Dreamcast. A reforma do nosso espaço de jogo trouxe consigo vários dos novos consoles da Sega, colocando a locadora num novo patamar. Mas uma coisa chamou a atenção de quem visitava o lugar. Em meio aos 128-bits da Sega, havia, bem no centro do salão, um console preto de controles cinza, daquele mesmo que havia visto poucos anos atrás.

Aquele Nintendo 64 permaneceu obsoleto em meio aos avançados consoles a CD. A nova geração só queria saber do novo, se recusando a regredir aos jogos em cartucho. Contudo, antes mesmo que pudesse colocar as mãos no N64, ele já não fazia mais parte daquela casa de jogos. Havia sido vendido. Mas foi aí que as coisas tomaram o rumo certo.

Quando se é jovem, principalmente no interior de um estado que é interior de um país, as maneiras de se fazer amizades são bem escassas, resumindo-se principalmente à escola. Assim, entre colegas de turma, companheiros de peladas e vizinhos de bairro, a nova forma de interagir com outros jovens da cidade

através de um lugar jovial e moderno, era nas locadoras. Lá conversávamos sobre tudo: futebol, meninas, música, filmes e, claro, videogames.

A afinidade acontecia rapidamente e várias amizades vindouras surgiram nesse período. Contudo, um desses grandes amigos foi o responsável por unir fortemente um grupo de jovens amigos em torno da diversão proporcionada por um videogame em especifico.

Pois é aí que aquele bendito Nintendo 64 entra de vez nessa história. Um desses amigos, recém vinculado à turma no tempo das locadoras, vinha de uma grande cidade de São Paulo, tendo crescido na época de ouro dos videogames e presenciado toda a evolução da indústria. Esse mesmo sujeito era um fã entusiasta da Nintendo, nutrindo uma imensa paixão pelos seus consoles e jogos. Quando chegou na nossa cidade, deve até ter estranhado tamanho apreço dos jogadores pelo console da Sony e principalmente, não ter visto nos seus primeiros anos o tão famoso Nintendo 64.

Foi justamente esse amigo que acabou comprando o esquecido 64-bits quando foi exposto pela primeira vez na locadora dos Dreamcasts. E é aí que uma história de anos de jogatina entre amigos tem seu marco inicial.

Antes preciso registrar a primeira vez em frente àquela poderosa máquina de jogos. Foi numa das várias conversas enquanto nos reuníamos no salão da locadora que o meu amigo revelou ter comprado o console. Num determinado momento, percebendo meu total oferecimento para conhecer sua nova aquisição, meu grande e inestimável amigo fez então o convite. Marcamos para a mesma noite, não dava para esperar mais.

Naquela noite tive a oportunidade enfim, de conhecer aquele novo universo, totalmente tridimensional, cheio de cores e sons. Era simplesmente incomparável. Naquele apertado cômodo, pude então conhecer, pela primeira vez, clássicos como Star Fox 64, Mario Kart 64, 007 Goldeneye e, por fim, um dos maiores títulos de todos os tempos, o tão aclamado Super Mario 64. Voltei para casa e logo repassei tudo para meus irmãos e amigos. Precisávamos jogar aqueles games.

As visitas à casa desse amigo foram ficando cada vez mais constantes. Agora já na presença de outros amigos, formávamos uma turma para assistir a esse novo companheiro terminar aquelas obras-primas da indústria de jogos eletrônicos. Lembro de ter acompanhado de perto cada estrela capturada com muito esforço em Super Mario 64, tarefa dificultada pelo péssimo estado do analógico do único controle que ele tinha.

E foi essa dificuldade em jogar que acabou nos unindo ainda mais. O maldito joystick impedia que se aproveitasse melhor a jogatina, o que gerou a necessidade de se comprar um novo. E aí a coisa foi tomando novos rumos. Com pouco tempo me vi comprando meu primeiro Nintendo 64, após ter me desfeito com muita dor do meu Super Nintendo. Mas não me arrependo, as alegrias e momentos com os amigos só aumentaram. Logo já tínhamos uns três ou quatro consoles entre a turma. Assim, teríamos enfim, quatro controles disponíveis num mesmo lugar. Não preciso dizer que a diversão foi garantida.

Esse foi um período de fartura. Tendo como única obrigação o estudo, muitas horas de folga nos restavam para curtir um bom jogo. Agora com vários N64 à disposição, dividíamos jogos, controles, acessórios e a aquisição de novos títulos. Tudo fluía em perfeita harmonia. Mas o melhor de tudo e mais aguardado por todos, eram as reuniões na casa do nosso amigo dono do primeiro Nintendo 64.

Quase diariamente nos reuníamos todos naquele lugarzinho apertado, mas aconchegante, para nos divertirmos e resenharmos enquanto jogávamos as pérolas que só o meia quatro teve. Foram tardes e noites das mais disputadas corridas em Mario Kart 64. Raramente íamos apenas em quatro, muito pelo contrário,

eram tantos, que só permaneceria de uma corrida para outra aquele que chegasse na frente dos outros três. Era casco vermelho e banana para todo lado. O pior era quando íamos em cinco, saindo da próxima partida aquele que terminasse na pior colocação. Aí a coisa ficava feia. Existia uma tremenda perseguição contra o dono do quarto, onde dois percorriam o circuito em direção contrária apenas para perseguir o estressado corredor dono do jogo, enquanto outro ganhava a corrida livre de investidas adversárias.

Star Fox 64 também deu as caras nas nossas acirradas disputas de quatro jogadores. Fox e companhia sofreram nas mãos dos desajeitados pilotos da tropa estelar. Infelizmente a perseguição rolava solta mais uma vez contra o nosso amigo dono do lugar. Até hoje me pergunto como ele suportava tamanha apelação em todos os jogos — mesmo com tudo isso a amizade permaneceu inabalável todos esses anos.

Outro clássico responsável por muitos finais de semana em frente ao Nintendo 64 foi 007 Goldeneye. Aqui o tiroteio rolou solto nos vastos cenários do excelente título da Rare. Meu irmão era a encarnação de 007 — conhecido como Goldenboy —, tocando o terror nas jogatinas multiplayer. Aqui minhas lembranças são apenas de pedir pra não morrer antes de pegar uma arma. Por muitos anos nos pegamos jogando 007 com os

mesmos amigos. Mesmo sem vencer, passei muitas tardes de sábado rindo à toa com meus irmãos e amigos na sala de casa.

Por incrível que pareça, um dos títulos mais jogados nessa era de Nintendo 64 foi Conker's Bad Fur Day. Nem todos devem saber, mas o título do esquilo beberrão possui um multiplayer fantástico. Simples, mas incrivelmente divertido, Conker foi responsável por muitos anos de união entre amigos, duelando por bandeiras no campo de guerra sangrento, testando o trabalho em equipe na fase do cofre e marcando época e povoando as nossas melhores lembranças com os videogames na lendária fase da praia. Foi nesse duelo de ursos atiradores contra esquilos assassinos que demos nossas melhores risadas juntos, nos divertimos sem preocupações, de forma saudável, amigável e respeitosa.

Posso citar outros vários títulos que jogamos juntos, como Diddy Kong Racing, Killer Instinct — nesse eu sou insuperável — , Pokémon Stadium, F-Zero X e Perfect Dark. Todos eles fizeram parte das várias maratonas de jogatina entre amigos por quase uma década. Foi um período de felicidade, muitas risadas e amizades feitas. Novos amigos eram acrescentados na turma e outros meios de diversão passaram também a fazer parte das reuniões, como futebol, filmes e lanches. Tudo para ter o pretexto de estarmos juntos. Foram anos incríveis.

E é com a memória desse tempo tão especial que vejo o quanto esses momentos foram importantes para nós, criando vínculos indestrutíveis de amizade, carinho e respeito. Hoje, vez ou outra ainda nos reunimos, não todos, mas novas partidas ainda se juntam ao hall das épicas batalhas na praia de Conker e nas pistas de Mario Kart.

Muito obrigado, Joanilson Santos. Sem você e o seu Nintendo 64 minha juventude não teria sido tão inesquecível como foi.

OS ESCRITOS AMALDIÇOADOS DE MAJORA'S MASK

Dentro de uma caixa, existia um cartucho dourado, com anotações de experiências nada normais do jogo Majora's Mask, indicando que seria impossível terminá-lo. Assim era o meu cartucho amaldiçoado

Muitas são as lendas que envolvem o jogo Majora's Mask, segundo título da famosa série The Legend of Zelda, para o saudoso Nintendo 64. Embora não seja de me assustar com tantas histórias, principalmente as de terror, a temática sombria proposta pelo título pode acabar influenciando as mentes férteis a fantasiar e a imaginar coisas sobre o jogo. Contudo, alguns relatos que possuem como pano de fundo o clássico título do herói de gorro verde são tão fantásticos e envolventes que fica impossível não se entregar e viajar nestes contos.

O mais famoso deles, como vocês já devem saber, é a do cartucho amaldiçoado que pertencia ao garoto Ben, que havia sido dado a um jovem jogador por um velho. Mas outras histórias, mesmo que não estejam diretamente relacionadas ao terror, são tão boas e fascinantes quanto. Porém, eu também tenho minha

própria história com o jogo, contendo uma jornada que parecia não ter fim.

Minha história com Majora's Maks começa num anoitecer de sábado, quando minha família saia para visitar um dos meus tios que chegara de mudança, vindo da capital paulista. Como moramos no interior do RN, o fato marcava um grande hiato de encontros entre ele e nós, portanto, motivo de festa e alegria para todos. Até aí, eu e meus irmãos não estávamos curtindo tanto a ocasião, pois estávamos numa daquelas disputas ferrenhas em 007 Goldeneye no modo multiplayer. Havíamos acabado de comprar um Nintendo 64, então não é difícil de imaginar que preferíamos permanecer em casa, jogando o mais novo console. Mas, no fim, prevaleceu a palavra dos nossos pais, e tive que deixar o agente Bond de lado para um jantar em família.

Chegando lá, enquanto os adultos colocavam o papo em dia, eu e meus dois irmãos fomos agraciados com uma caixa de velharias que o meu tio trouxe de São Paulo e que não lhe servia mais. Ali, de repente a curiosidade e a vontade de descobrir o que tinha na caixa tomou de conta de todos nós. Era uma imensidão de coisas, a maioria sem nenhum valor. Contudo, para minha surpresa, entre tanta porcaria, surgiam alguns manuais, caixas e revistas, tudo sobre videogame. Agora sim, as coisas tomavam um

rumo ótimo e inesperado. Tudo aquilo já valia a pena, mas de repente, a surpresa: um cartucho dourado de Nintendo 64 com caixa e manual.

Os minutos de exploração nos trouxe um cartucho dourado, que era na verdade, o jogo The Legend of Zelda: Majora's Mask. E o melhor de tudo era que se tratava da versão holográfica do jogo. Lindíssimo. A caixa estava impecável, como nova. Apenas o manual parecia bem desgastado, pois estava cheio de riscos e amassados, além de que as imagens estavam bem embaçadas, quase sem cor. E é justamente nesse manual onde os primeiros mistérios começavam a surgir.

Foi impossível atentar aos detalhes daquele manual logo de cara, pois a euforia de encontrar no meio de velharias um cartucho de Nintendo 64, ainda por cima um Zelda, não me deixavam pensar em outra coisa naqueles momentos seguintes. Porém, bastou chegar em casa para, enfim, poder aproveitar tudo aquilo que me esperava. Como um bom jogador, antes de ligar o jogo, passei um bom tempo folheando o manual, que por sorte estava totalmente em português.

Bastante empoeirado, como um velho livro abandonado, comecei a me debruçar sobre o documento. Enquanto lia os detalhes de como controlar Link e as formas de usar suas armas,

deparei-me com vários escritos a mão ao redor das páginas. Coisas do tipo: Soprar a fita duas vezes da direita para esquerda antes de ligar; cuidado com as galinhas; sempre toque a canção antes do fim do terceiro dia; procure muitas máscaras; Os relatos de um antigo dono me encheram de entusiasmo e mistério.

Alguém havia deixado dicas importantes para o desenrolar do jogo. De como fazê-lo funcionar, até evitar as malditas galinhas de Clock Tower, tudo estava detalhado no próprio manual. Porém, o que mais me intrigava naquele manual eram os comentários pessoais do autor. Lá para o final, era possível perceber a angústia daquele jovem em não conseguir encontrar todas as máscaras e das várias tentativas de finalizar o jogo sem sucesso.

Outras frases seguiam surgindo no canto das páginas, como: "não encontro as máscaras"; "morro sempre que visto a máscara de Goron"; ou até, "o jogo desliga sozinho à noite"; "não jogue à noite"; "o grito das máscaras me assusta"; e "nunca chego até o final", deixavam-me apreensivos em relação ao título, mesmo sem nem saber o que me esperava, pois não conhecia muito bem a série, havia apenas jogado o game do SNES.

Passadas as primeiras surpresas, resolvi testar o jogo. E não é novidade para ninguém que já tenha tido a sorte de jogar um dos mais incríveis jogos de videogame já criados. Gráficos

estonteantes, trilha sonora arrasadora e um clima sombrio como nenhum outro jogo passava até então. Era tudo muito fascinante. Estava encantado com Majora's Mask. Ou, pelo menos, até as coisas desandarem.

Os primeiros minutos foram de enlouquecer, com cenas belíssimas. Mas toda a magia começou a sumir no momento em que vesti a primeira máscara do jogo. Assim como descrito no manual, o som do grito de Link ao colocar a máscara no início do jogo não parava, mesmo depois do fim da cena. Era de arrepiar. Saltar, correr e seguir adiante com aquele som de grito era de deixar qualquer um tomado de aflição e medo. Mesmo entrando em outras áreas e fazendo todo tipo de movimento, o som do grito não cessava. Era tão macabro, que consigo ouvir até hoje, inclusive enquanto escrevo esta crônica. Parecia que o jovem Link estava em desespero por vestir aquele acessório, eram gritos de medo e dor, que por muito tempo me deixaram aflito e pensando ser o próprio personagem sufocado por aquele item.

Era preciso resetar o jogo e iniciar novamente para poder seguir normalmente, ou pelo menos até outras coisas tão misteriosas quanto os gritos da máscara tomarem conta. Bastava seguir um pouco para se deparar com outros fatos tenebrosos. Lembro-me de cavalgar com Epona pelos vastos campos e

observar os corpos dos inimigos subirem ao céu. Na verdade, pareciam almas sem rumo, mas com corpo e tudo. Outro detalhe que me assombrou durante toda a jogatina foi o fato das músicas de fundo sumirem do nada. Enquanto jogava, os sons sumiam, ficando apenas os efeitos da caminhada de Link e dos outros personagens. Quando isso acontecia à noite, o coração vinha à boca.

Tudo no jogo era muito estranho. Às vezes, as caixas de diálogo sumiam, ficando apenas o som de quando elas passavam. As texturas das casas estouravam, mostrando o vazio do lugar. Algumas canções tocadas na Ocarina tocavam outros sons, como por exemplo, em vez de soar como uma ocarina, era emitido o som de bongo e até guitarra, o que só fui entender bem mais tarde.

Outros fatos curiosos não me deixavam em paz durante o jogo. Assim como escrito no manual, todas as vezes que me distraía e deixava chegar ao terceiro dia, ao seu término, a lua caia sobre mim e o jogo encerrava, desligando inclusive, o console. Quando isso acontecia, acabava perdendo todos os itens e tinha que começar quase do zero novamente. Parecia que o jogo ou assombrava ou se recusava a ser concluído.

Certa vez, enquanto caminhava em forma de Goron em busca do templo de gelo, parei para tocar a canção do tempo e,

simplesmente, todos os meus itens se transformaram em ocarinas. Tudo, em todos os espaços de itens, até das máscaras, virou ocarina — meu amigo Carlos Jorge, que acompanhava a jornada, quase não acreditou quando viu, ficando desesperado. Acompanhado do feito, o som do jogo sumia, deixando tudo mais misterioso e sombrio. Tentar jogar essa obra era um desafio, muitas vezes inviável, outras tantas misteriosas. Mas era justamente esse clima, que somado ao aspecto sombrio do próprio jogo, despertavam-me o interesse em tentar superá-lo, mesmo com tanta dificuldade.

Quando já havia me acostumado com os gritos sem fim, pelo simples fato de colocar as máscaras, também como partes em que o som ambiente sumia e com inúmeras mortes quando me esquecia de tocar a canção do tempo, eis que surge mais uma novidade. No momento em que chegava ao templo final, prestes a vencer o Skull Kid, meu Nintendo 64 não ligava mais. Bem, não é que meu console tenha pifado, mas é que ele não ligava quando o cartucho de Majora's Mask estava encaixado nele. Em outros jogos funcionava normalmente, mas bastava o cartuchinho dourado chegar e nada funcionava. Estranho, não?

Sem conseguir terminar o game e também assustado com tudo o que já havia acontecido, resolvi vendê-lo ao primeiro que

aparecesse. Não demorou nenhum dia. Um velho amigo, vizinho, ofereceu uma boa quantia no jogo, logo lhe entreguei a maldição. Não demorou nada também para as coisas estranhas fazerem efeito. No outro dia, sem menos esperar, Zé Breno me trouxe o cartucho de volta. Segundo ele, o holograma da frente do jogo se mexia sozinho enquanto ele jogava. Outro fato estranho citado por ele, eram as perseguições das galinhas, que o seguiam em qualquer lugar que fosse, até matá-lo. Isso foi o suficiente para ele nunca mais querer ouvir falar em Zelda. Os relatos do manual se confirmavam. Só podia ser uma maldição.

Durante muito tempo, tentei emprestar, alugar e vender o jogo, mas todos relatavam problemas com o Majora's dourado. Alguns amigos inclusive passaram a ter pesadelos com o game, isso sem eu nem ter mostrado o manual. Era muito estranho. Os mesmos assombros se repetiam, com qualquer jogador que fosse. Mas nada se comparava aos gritos de desespero de Link logo após colocar uma máscara.

Infelizmente, com tanta coisa estranha acontecendo no jogo, foi sempre impossível terminá-lo. Tudo conspirava contra minha vitória contra o Skull Kid e a lua teimava em destruir meu mundo. Aquele garoto que deixou os escritos no manual tinha razão. Não dava para concluí-lo. Abandonei a ideia de chegar até o

fim de Majora's. Enquanto isso, dediquei-me aos outros clássicos do console, como a série Banjo, Perfect Dark e o perfeito Ocarina of Time. Para minha surpresa, alguns anos depois, resolvi revisitar o antigo cartucho e, milagrosamente, tudo ainda estava como novo. Porém, agora mais experiente e conhecedor dos detalhes mais importantes sobre o 64 bits da Nintendo, prestei atenção que aquele cartucho tinha algo de diferente, principalmente dos meus jogos originais.

O que percebi, logo que peguei no cartucho novamente, é que ele era um pouco maior do que os outros, assim como seus parafusos, que eram comuns e não estrelados. Sem dúvidas, era um jogo pirata. Foi então que percebi que aqueles problemas podiam ser bugs (eu lá sabia o que era um bug antes). Estava pelo menos para mim, explicado o motivo para tanta estranheza. Mas, uma coisa eu tenho certeza, algo estranho tinha naquela fita, isso eu sei.

Tentei como das outras várias vezes, concluir o game, mas era impossível. Tudo o que estava escrito no manual se repetia. Gritos, falta de sons, a Lua desabando no terceiro dia e apagando minha gravação e as mortes pelas galinhas. Parecia uma profecia interminável que evitava minha chegada ao fim do game. Contudo, um fato mudaria o rumo dessa história.

Num ato de desespero, resolvi me desfazer do jogo, a começar pelo maldito manual. Quase como num ritual, coloquei fogo em seus escritos. Enquanto as chamas tomavam conta do já surrado manual, pude ouvir, bem baixinho, o grito do Link em desespero, angustiado e sentindo dor ao colocar a máscara. Muito provavelmente esse fato foi fruto do meu imaginário, mas que foi horripilante, isso foi.

Quando enfim fui me desfazer do cartucho, percebi que o papel holográfico havia caído, desfazendo parte da beleza do cartucho dourado. Num ato impensável, resolvi então testar o game. Mesmo não esperando nada além dos macabros bugs, os saves haviam sumido, e o jogo, aparentemente, havia sofrido alterações. Para minha surpresa, ao iniciar a jornada, tudo corria tranquilamente, inclusive a parte onde Link veste sua máscara. Não acreditava no que estava acontecendo, mas conseguia jogar aquela fantástica obra dos videogames como nunca tinha feito antes. Parece que as maldições tinham sido desfeitas quando me livrei daquele manual.

Se foi coincidência ou algo sobrenatural, eu não sei, mas que os escritos feitos pelo garoto no manual faziam despertar os acontecimentos no jogo, ah, isso sim parecia fazer sentido. Era como se ele tivesse colocado cada mistério, cada assombração no

jogo através dos seus escritos no manual do jogo, que quando deixou de existir, não se repetiram na jogatina. Assim pude, finalmente, chegar ao fim da jornada, quase 10 anos após encontrar o cartucho nas velharias do meu tio. Hoje, por tantos motivos, foi o jogo que me fez grande admirador da franquia, sendo o responsável pelas inumeráveis aventuras na pele do herói do tempo. E saber que tudo começou com uma maldição.

FÉRIAS, AMIGOS E VIDEOGAMES: UMA MISTURA DE BOAS HISTÓRIAS

De folga da escola, longe do trabalho e com muito tempo para gastar. Um grupo de amigos se une na difícil missão de se divertir jogando.

Dezembro, final de ano, aquele cansaço de um ano inteiro de estudos e trabalho começa a pesar no corpo e na mente, descarregando o resto das nossas energias. Mas, ao mesmo tempo em que bate a tristeza de ter que levantar cedo na segunda-feira pela milésima vez, chega também o melhor período do ano: as férias. Paz, sossego, mais tempo para dormir e comer (ciclo vicioso) e, principalmente, jogar um bom jogo. Deixe suas tarefas de lado e embarque nas mais divertidas histórias de uma turma de férias, com apenas uma difícil missão: reunir-se para jogar videogame.

Fim de ano é sinal de férias, festas e encontros familiares acalorados. Para nós, gamers, ainda conseguimos acrescentar ao vasto leque de diversão muitas horas extras de jogatina. Podemos desta forma, colocar em dia os jogos acumulados na estante, frutos de meses sem tempo de jogar os tantos lançamentos responsáveis pelo desaparecimento mágico do conteúdo das nossas carteiras.

Mas, e quando o tempo livre para jogar encontra a disponibilidade de todos os amigos de uma só vez? Só pode sair coisa boa e, consequentemente, muitas histórias incríveis para contar.

Minha geração cresceu jogando videogames, assistindo a animes e jogando futebol na rua. E pode apostar, passávamos o ano inteiro fazendo nossas atividades favoritas exaustivamente. Contudo, eram nas férias, principalmente de final de ano, que conseguíamos reunir todo mundo e multiplicar a diversão do ano inteiro nos poucos meses de folga da escola e mais tarde, do trabalho.

Depois de passar o ano inteiro se aventurando por selvas, reinos mágicos, terras dos sonhos e num futuro não tão distante, quando chegava o final do ano, era hora de dar aquele sossego merecido e curtir uma jogatina mais leve, de preferência, cujo principal objetivo fosse a diversão na sua essência. Então, deixando um pouco de lado as espadas, pistolas, cogumelos e naves, chegava o momento de tirar a poeira do player 2 para reunir os amigos, familiares e vizinhos na difícil tarefa de gastar o tempo das férias se divertindo, todos juntos, envolta de um bom e velho videogame.

Quando penso no fim do ano escolar e, consequentemente, das longas férias depois de um ano inteiro de

estudos, rapidamente me vem as lembranças dos vários dias no campo, mais precisamente no sítio da família da minha mãe, onde moravam (e ainda moram) muitos dos meus mais queridos familiares. Era numa dessas casas aconchegantes do sítio da família, na casa dos meus primos (Os Shake Brothers), que eu, meus irmãos, primos, tios e tias, curtíamos os dias longe da escola e do trabalho. Mas, para quebrar um pouco a calmaria, não podia deixar de levar na mochila nossa maior paixão na época: o Nintendo 64.

Não dava outra. Bastava chegar e a garotada já pedia para instalar. Era uma tarefa por vezes complicada. Lembro que minha tia não aceitava de bom grado a ideia de deixar esse N64 na TV da sala, pois, segundo ela e praticamente todas as mães do Brasil, o videogame ia estragar a bendita televisão. Mas, talvez por se tratar das férias e todo aquele sentimento positivo do Natal, até que a choradeira era pequena e em pouco tempo estávamos todos vidrados no saudoso N64.

Como a maioria dos brasileiros, a turma era fã de carros e futebol. Pensando nisso, levava os jogos de acordo com os gostos coletivos do pessoal. Top Gear Rally e International Super Star Soccer 64 davam o ar da graça entre primos e tios. As frenéticas corridas de rally eram uma atração à parte. Passávamos o primeiro

dia inteiro customizando os carros para poderem disputar as corridas. O esquema de jogo era o tradicional "continuava na próxima rodada apenas o vencedor". O grau de domínio dos veículos e o conhecimento das pistas eram tão grande, devido as várias horas de treinamento, que uma curva errada e uma freada antes da hora já mudavam completamente o resultado final. Numa das minhas várias lembranças dessas viagens, recordo como meu padrinho Maribaldi, controlando seu carro favorito, o caminhão do leite, vencia todos nós, mesmo jogando videogame apenas uma vez por ano, justamente nessas férias que passávamos lá.

Já com International Super Star Soccer 64 (jogo de futebol), a situação era de completa diversão sem muita rivalidade, pois não disputávamos partidas comuns de dois tempos. Eram apenas os pênaltis, para que qualquer um pudesse participar. Com direito a narração e comentários simultâneos, passávamos horas disputando, um contra o outro, para resolver a teima de quem era o melhor cobrador de penalidades da região — até meu padrinho Netônio me vencia aqui.

Ainda sobre as jogatinas no campo, não posso deixar de citar o tempo em que ia ao sítio de um velho amigo de escola: Érick. Lá, ajudava nas atividades rurais pela manhã e passava o resto da tarde, noite e madrugada, jogando PlayStation. Foram

várias horas de Resident Evil numa velha casa meio abandonada. Contudo, nem só de tiros e zumbis gastávamos nosso merecido descanso. Foi numa destas viagens que descobrimos o maravilhoso mundo dos simuladores de corrida. Com os primeiros títulos da série Gran Turismo, comecei a pensar seriamente em testar minhas habilidades adquiridas com os treinos num carro real. Mas meu forte mesmo era os jogos de luta.

E nada melhor do que resolver aquela richa com um soco bem seguro na cara daquele seu amigo que acha que sabe mais do que você sobre a mitologia dos Cavaleiros do Zodíaco. Bons tempos. Mas, calma aí, não pense que eu fui um brigador de rua quando adolescente, muito pelo contrário, com meu físico de vara de tirar coco eu não fazia mal a uma mosca. Falo é das quase infinitas horas de jogatina com os meus amigos nos títulos da série Marvel vs Capcom.

Feriado era sinônimo de Marvel vs Capcom na década de 2000, pelo menos para a minha turma de amigos. Por exemplo: de santa, nossa Semana Santa não tinha nada, pois a pancadaria rolava solta nos rings do mundo virtual. Reunidos na casa do meu amigo Anderson, aquecíamos os dedos e tirávamos as desavenças de meio ano de peladas mal resolvidas. Eram uns oito amigos, todos apertados num quarto bem pequeno, com espaço apenas para uma

TV, um PlayStation 2, uma estante cheia de DVDs e um sofá-cama que, para o bem de todos, tinha que ser encostado no canto da parede para que coubesse todo mundo lá.

Antes de iniciar os combates um contra um, uníamo-nos na longa missão de liberar todos os personagens secretos. Era um dia inteiro, zerando várias e várias vezes o mesmo jogo, com todos os personagens, revezando o controle entre cada um. Não era uma tarefa tão divertida, mas valia a pena para o bom proveito do restante do feriado. Com o cartel de lutadores completo, era hora da ação. As regras para a diversão eram simples: continuava no controle aquele que vencesse, ficando ao perdedor a dor da derrota e a vez dada ao próximo. Era um vai e vem sem fim. Gritos, vaias, xingamentos e muitas risadas davam o ar de emoção nas mais de 10 horas de jogatina ininterruptas.

Irmãos contra irmãos, amigos fiéis criando inéditas desavenças, novos companheiros sendo expulsos do ciclo de amizade, tudo acontecia durante as jogatinas de Marvel vs Capcom. Começávamos pela manhã, bem cedo e nos estendíamos até o início da noite, quando os telefones começavam a tocar, com as mães prontas para ligar para polícia em busca dos filhos foragidos. Muitas broncas depois e com a alimentação posta em já me preparava para a maratona do dia seguinte.

Justamente nas férias é que nossa união em torno das nossas paixões se fortalecia ainda mais. Eram horas de jogos, episódios seguidos dos Cavaleiros do Zodíaco e maratonas de Star Wars e O Senhor dos Anéis. Mesmo com todo esse vasto repertório de diversão, ainda eram os games que dominavam a preferência geral da galera, sem restrição de marca ou geração. Até o Dreamcast teve sua vez.

Pode não ter sido o melhor dos consoles, nem ter feito o sucesso comercial esperado, muito menos nas locadoras, mas o Dreamcast tem um lugar especial nas minhas lembranças, principalmente quando chega o final do ano. Era em sua companhia que três irmãos e um amigo convidado especial passavam horas de inusitada diversão com os mascotes da SEGA. Pode até parecer estranho para a maioria que cresceu em disputas de tabuleiro com a turma do Mario, mas só fui experimentar Mario Party e seus minigames no Wii, muito tempo depois da febre no Nintendo 64. Porém, nem por isso deixei de jogar com os amigos o bom e velho jogo de tabuleiro por turnos virtuais. A diferença, indo contra todo meu histórico com os consoles da Nintendo, é que em vez de ver Mario e sua turma se enfrentando em tabuleiros temáticos do Reino dos Cogumelos, disputei acirradas partidas em busca dos cristais e moedas de Sonic Shuffle. Isso mesmo, o clone

de Mario Party para o Dreamcast foi responsável por divertidas partidas entre amigos.

Era um tempo onde praticamente todos os amigos tinham um Dreamcast. Foi meio por acaso, mas uma locadora da cidade trouxe vários consoles da SEGA na época de seu lançamento. Todavia, sua baixa procura fez com que seu dono se desfizesse rapidamente daquilo que ele mesmo chamou de "bomba". Não deu outra. Por um precinho camarada, compramos praticamente todos os consoles. Aí já sabe, a diversão tomou conta. Até então jogávamos separados, cada um em sua casa controlando o ouriço corredor, mas, no meio de todas aquelas caixas de CD estava uma pérola. Não demorou mais do que um dia para que Sonic Shuffle virasse um clássico nas jogatinas de final de ano (foi justamente no feriado de Natal que jogamos pela primeira vez).

Toda semana visitávamos a casa de um dos amigos, levando o próprio controle na mochila, prontos para passarmos a tarde inteira nos tabuleiros. O player 1, claro, era o dono da casa, que sempre jogava com o Sonic; os outros, os desafiantes, alternavam entre os personagens. Até nossos pais agradeciam o fato de sempre estarmos em constante mudança de local de jogo, só assim cada casa tinha paz por alguns dias, até o desafio retornar.

Um episódio marcante do tempo de Sonic Shuffle com os amigos foi o que hoje chamamos de Dreamcast Ostentação. Como comentei antes, o dono da locadora que trouxe os Dreamcasts que nos vendeu, ainda pensava que o console não tinha potencial nem para competir com o MegaDrive, que esteve lá até os dias finais do espaço. Para provar o contrário e mostrar aos outros jogadores que o console valia a pena, e, claro, dizer para a comunidade gamers que nós tínhamos ele em casa e o adorávamos, levamos o console para a locadora. Lá, deixamos o "tempo aberto" (maior ostentação da época das locadoras) e juntos, os quatro, cada um com seu controle, jogamos pelas tardes e noites nas férias de janeiro durante uns três dias consecutivos. O amontoado de curiosos que se formava ao redor de nós era imenso, quase fechando as entradas do local e deixando o dono maluco por não ter investido mais naquela máquina de diversão cooperativa. Tenho certeza que muita gente passou a odiar o homem que tirou a diversão em 128-bits deles. Mas assim como os que não tinham um Dreamcast, também precisávamos jogar outras coisas.

Sem qualquer tipo de obrigação pelos próximos dois meses, até as piores atividades, como levantar cedo, passavam a ter outro significado. A preguiça de acordar de manhã sumia, como mágica, simplesmente pelo fato de que, desta vez, a tarefa seria um

pouco mais interativa, digamos assim. Até uma hora antes do horário escolar eu já estava de pé, pronto para viajar por aí, visitando reinos fantásticos e períodos antigos da história. Mesmo sendo maravilhoso poder jogar o dia inteiro, sem ouvir sua mãe pedindo para desligar o console para terminar as atividades de casa, o melhor mesmo era buscar um companheiro de controle, fosse na locadora ou na casa de um bom amigo. Neste quesito, eu estava bem servido: minha turma estava pronta para um bom jogo, principalmente se fosse de uma galera maluca em karts desgovernados.

Uma das melhores séries multiplayer já criadas em todos os tempos, Mario Kart foi um dos grandes responsáveis pelas melhores férias, feriados e dias de doenças inventadas da minha vida (por sorte, minha mãe não lê minhas crônicas). Reunir os amigos para disputar alucinantes corridas com a turma do Mario é uma tradição que permanece firme entre meu grupo de amigos desde meados da década de 1990, ganhando força a cada novo título. Do Super Nintendo até o Wii U, passando pelo Nintendo 64 até o DS, muita coisa divertida já aconteceu entre um casco azul e outra banana na última curva da derradeira volta.

Com Super Mario Kart (SNES), eu e meus dois irmãos aprendemos que correr, enquanto esfolávamos o outro com uma

rajada destruidora de cascos, era uma das melhores formas de descontar aquele castigo que um de nós levava só por ter rido da cara do outro que estava sendo educadamente punido pelos nossos pais.

No tempo do N64, vivemos o auge do multiplayer cooperativo. A nova sensação de contar com até quatro jogadores simultâneos nas pistas malucas de Mario Kart 64 resultou nas melhores partidas de todos os tempos entre nós. Como não lembrar das várias vezes em que meus dois irmãos (Igsson e Iago) corriam na contra mão, numa perseguição frenética, contra meu amigo Joanilson, que cantava vitória antes da hora. Cascos, bananas e todo o arsenal dos pequenos corredores em direção a um piloto. Era uma choradeira sem fim. Tudo isso acontecia enquanto eu vencia, tranquilo e tirando onda em todas as corridas. Joanilson ficava enfurecido com minhas vitórias. Nem posso dizer que sinto saudades de fazê-lo comer poeira, pois Mario Kart 8 está aí para provar que minhas vitórias não eram por acaso (eterno freguês).

Após um pequeno hiato nos consoles Nintendo, voltamos a disputar os tradicionais rachas no GameCube e pouco tempo depois no Nintendo Wii. Mas nada comparado a nossa febre com o Nintendo DS. Na busca por novas experiências de jogo, reuni os

amigos e compramos todos de uma só vez, oito portáteis. Cada um equipado com o seu, a insanidade das partidas tomaram conta das nossas férias de fim de ano completamente. Até hoje, quando jogo com Shy Guy, lembro das muitas vitórias que consegui com ele.

Nos dias de hoje, nem mesmo a distância física que nos separa é o suficiente para transformar essa tradição em lenda. Os novos recursos online nos unem ainda mais, fazendo com que eternos fregueses continuem ostentando seu posto, mesmo morando em outras cidades (um dia você consegue, Joanilson). Vez ou outra, ouço o som de um ônibus encostando aqui, do lado de casa, trazendo de presente velhos amigos, prontos para passarem um final de semana diferente, como nos velhos tempos.

Acho melhor parar de contar minhas histórias por aqui mesmo. O cansaço de um ano inteiro de estudos e trabalho começa a bater e diminuir ainda mais o meu cosmos, deixando meu nível de Ki muito abaixo de oito mil. Sinto muito, caro leitor, mais preciso guardar os cadernos, esconder os livros e mandar umas mensagens, pois as férias estão aí. Sendo assim, tenho algumas corridas para participar, lutas para enfrentar e uns tabuleiros para resolver.

NUNCA É TARDE PARA SER UM MESTRE POKÉMON

Conheça a saga de um garoto, que após vivenciar todas as fases da febre dos monstrinhos de bolso, pôde, 15 anos depois, realizar seu sonho de ser um mestre Pokémon

Desenhos, estampas ilustradas, tazos, bonecos no guaraná, figurinhas em chicletes e álbuns. A febre mundial de Pokémon me atingiu em cheio quando criança e por sorte, consegui vivenciar aquele momento único, que só quem viveu intensamente entende a plenitude de sua magia. Só se falava nos monstrinhos de bolso, na escola, na rua, nas locadoras, em todo lugar. Colecionei praticamente tudo que envolvia a turma do Pikachu, porém, se você não percebeu, naquela minha lista onde iniciei este parágrafo falta alguma coisa. Pois é, quando criança, eu não consegui ser um mestre Pokémon nos games como a maioria de vocês. Mas, 15 anos depois daquela manhã em 10 de maio de 1999, muita coisa aconteceu e aquele sonho de criança tomaria novos rumos. Foi uma jornada e tanto, tão memorável quanto as viagens de Ash e seus amigos.

Quando pequenos, tudo parece mágico e encantado. Nos apegamos às fantasias e criamos em nossas mentes um mundo próprio, completamente diferente daquele sem graça em que nossos pais teimavam em nos colocar. Se o mundo real não parece tão chamativo para as crianças, o mesmo não pode ser dito do fantástico universo dos contos e histórias maravilhosas. E foi com um desses universos cheios de vida e ação que me envolvi completamente na infância, mais precisamente aos nove anos de idade.

Lembro dos anúncios de um novo desenho animado vindo diretamente do Japão para dentro da minha casa. Era no programa da Eliana. Aqueles comerciais repetindo durante o dia inteiro sobre uns tais monstrinhos com poderes não me saiam da cabeça. Não demorou e logo a expectativa no colégio era geral. Com uma combinação perfeita entre aventura, ação, exploração e criaturas adoráveis, a febre dos Pokémon começava.

Poucos episódios depois, Pikachu e cia eram sucesso absoluto na minha pequena cidade. Crianças, jovens e adultos comentavam os episódios e passavam horas falando sobre o novo Pokémon que havia aparecido naquele dia. A mania atingiu a todos, principalmente lá em casa. Eu e meus dois irmãos, como sempre, disputávamos a tapas quem seria qual Pokémon, agora

que havia ficado claro que Ash seguiria com os três iniciais. Muitos socos e pontapés depois, tinha ficado decidido assim: eu seria Squirtle, meu irmão do meio Charmander e o mais novo Bulbassaur. Estava feita a divisão, agora era viajar ao lado de Ash em sua jornada para ser um mestre Pokémon.

Vibrávamos, torcíamos e nos emocionávamos juntos com cada novo monstrinho, cada nova insígnia conquistada, desafio superado e tentativa da Equipe Rocket posta a baixo. Para completar, em casa, reproduzíamos os duelos do episódio do dia, sempre com fidelidade, o que ocasionava, constantemente, brigas sem fim entre irmãos. Ninguém queria perder, mesmo sendo o Pokémon derrotado do episódio. Na hora da luta, todo monstrinho quer ser o melhor. Mas tudo voltava ao normal quando minha mãe nos capturava e colocava de castigo dentro da pokébola, quer dizer, do quarto.

Outro motivo de euforia em casa eram os momentos de evolução. Quando um Pokémon evoluía a festa era grande. A expectativa pela nova forma e seus poderes tomavam conta da turma. Se fosse um dos três iniciais, aí a zoada era feia. Gritos, lágrimas e pulos acompanhavam o momento em que o pequeno ser se transformava num novo personagem. No outro dia na escola, os intervalos eram tomados por discussões acaloradas,

envolvendo tudo que fosse relacionado ao universo dos monstrinhos de bolso.

Todos os dias, no intervalo da escola, comprava pelos menos três chicletes do Pokémon (um para cada irmão), daqueles da embalagem rosa, com um Pikachu do lado do nome Buzzy. Era uma mania geral, pois vinham com figurinhas adesivas. Além disso, os mais sortudos, ou melhor, os garotos que fossem mais amigos dos donos das bancas e mercadinhos onde vendiam os chicletes, tinham acesso aos álbuns de colecionador, nos quais se podia preencher os espaços vazios com as figuras colecionáveis do chiclete. Existia até um mercado alternativo de compra e venda de figurinhas, pois eram itens raros entre a garotada. Por sorte, fiz parte desses privilegiados.

Os tazos e cartas também fizeram muito sucesso na época. Quem comprava uma pipoca da Elmachips, recebia como brinde um tazo. Neste pequeno item colecionável existia uma figura de Pokémon do lado da frente, enquanto na parte de trás tinha o desenho de uma pokébola com alguns dados sobre o tipo a qual pertencia aquele Pokémon. A febre só aumentava e eu levava meus tazos para todo lado, presos no cinto, como se fossem verdadeiras pokébolas.

Com as cartas não foi tão diferente. A mania de colecionar os cards fez com que surgisse, entre a nossa turma, um jogo de regras próprias, pois nunca tínhamos ouvido falar em Pokémon Trading Card Game. Seguindo uma lógica meio louca, tendo como base o anime, por anos nos enfrentamos em busca de ser o melhor treinador de Pokémons em forma de cartas.

Nesse tempo, quando criança, achava mesmo que os Pokémon existiam, ou que iam dominar o mundo. Pois não paravam de chegar produtos novos e cada vez mais interessantes. Não consigo esquecer o quanto tomei guaraná só por conta de Pokémon. Não sabe do que estou falando? Ou sentiu aquele aperto no peito só de lembrar do Guaraná caçulinha? As miniaturas de Pokémons que vinham nas pokébolas do Guaraná foram o auge da mania Pokémon naquela época, pelo menos na minha cidade. A galera colecionava, trocava, vendia e levava para todos os lugares suas miniaturas. Desta vez, parecia que tudo era real. Mas ainda faltava algo.

Envolvido pelo fantástico universo dos Pokémon, estudava os tipos, desenhava meus favoritos e colecionava tudo relacionado. Dediquei muito tempo quando criança aos pequenos monstros de bolso. Com fascínio, porém, viam as buscas por novas experiências. Eu, como muitos outros, queríamos vivenciar

de forma intensa a jornada de tentar ser um mestre. Assim como Ash, queria sair em uma jornada com meu Squirtle, capturando novos amigos, treinando-os e enfrentando líderes de ginásio.

Até tentei recriar essa utopia. Minha mãe possuía uma toalha de praia enorme, com vários desenhos de locais diferentes do Brasil. Em cada canto da toalha tinha pintado um terreno típico brasileiro. Serras, rios, montanhas, e todo tipo de vegetação. Eu e meus irmãos estendíamos a tolha com as estampas no chão e distribuíamos pelos tipos de clima os tazos, cards e miniaturas de acordo com o tipo do Pokémon. Feito isto, cada um pegava um boneco e saia desbravando aquele mundo imaginário, capturando novas criaturas e formando um time forte para enfrentar outros treinadores, representados por outros bonecos.

Essa aventura inusitada foi o primeiro crossover que joguei na vida. Lá, além dos Pokémon, cada boneco vinha de uma série diferente. Enquanto O Homem Aranha sai em sua jornada em busca de ser um mestre, ele precisava enfrentar o Ranger Vermelho, líder do ginásio do fogo, ao mesmo tempo que protegia Shurato das garras de Milo, Cavaleiro de Escorpião, que fazia o papel da Equipe Rocket. Animes e games juntos, mas ainda assim minha vontade de explorar o mundo de Ash não era suprida.

Deitado no sofá, depois de uma longa secção de animes na TV Manchete, comentava com meus irmãos que deveria sim existir um jogo em que pudéssemos sair por aí como Ash, Misty e Brock. Tinha que existir, seria épico. Pois bem, até aí eu não sabia que a série de televisão tinha sido inspirada num game e que este por surpresa do destino, era exatamente como eu imaginava e sonhava esse tempo todo. Só fui descobrir isso quando, por acaso, encontrei uma revista Pokémon Club na banca de jornal de uma cidade vizinha. Nela, conheci os primeiros jogos do portátil da Nintendo.

Aquele sonho dourado de criança era possível. Existiam jogos de Pokémon e o melhor, cujo objetivo era justamente o de sair por um vasto mundo, capturando, treinando e enfrentando os melhores treinadores de cada cidade. Não conseguia tirar aquilo do pensamento. Contudo, tudo aquilo estava muito distante de mim. Os primeiros jogos eram exclusivos do Game Boy, para minha tristeza, só havia visto os pequenos videogames em revistas, nunca pessoalmente, nem se quer sabia de alguém que tivesse um. Como morava numa cidade do interior, as coisas demoravam uma eternidade para chegar e passei alguns bons anos esperando o dia que poderia jogar com meu Squirtle em Blue.

Mesmo minha relação com os videogames sendo bem estreita, jogando desde os quatro anos de idade, trabalhando durante muito tempo em locadoras e as usando como principal espaço de encontro com os amigos, ainda faltava jogar aquele jogo dos monstrinhos de bolso. O mais próximo que cheguei de jogar algo semelhante, foi um cartucho pirata de Super Nintendo, no qual era possível controlar Pikachu por cenários muito loucos. Servia de consolo quando um filme novo de Pokémon era lançado e precisava alimentar o Hype, mas não era do jeito que deveria ser.

O desejo de jogar Red, Green, Blue e Yellow me levou a admirar o estilo RPG. Passei então a me envolver mais com o gênero jogando Final Fantasy, Breath of Fire, Secret of Mana e os lendários Chrono Trigger e Chrono Cross. Logo em seguida, com a chegada dos primeiros Nintendo 64, Pokémon Stadium passou a ser a grande mania dos pokemaníacos da cidade. Mas só em saber que, caso tivesse os jogos de Game Boy, poderia jogar Stadium de uma forma diferente, me deixava sem empolgação. Como não conseguia uma forma de jogar um RPG de Pokémon, fui me envolvendo com outros jogos, novas franquias e diferentes consoles e minha paixão pelos videogames só crescia.

Colecionando a Pokemon Club, logo acabei esbarrando na Nintendo World, Super Game Power e outras revistas sobre

games, passando a acompanhar tudo sobre aquele universo fascinante que me atraia cada vez mais. Vieram novos desenhos e, como a maioria dos garotos, era pego pela febre do momento. Yu Yu Hakusho, Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z me causaram o mesmo impacto e desenvolvi uma paixão tão grande quanto. O mesmo aconteceu com os jogos. Foi justamente neste período que passei a entender melhor meus games favoritos, inclusive a série Zelda. Mas aquele sonho de criança ainda permanecia guardado em algum lugar dentro de mim.

Muitos anos se passaram desde aquele 10 de maio de 1999 — dia que assisti Pokémon pela primeira vez. Aquele garotinho que assistiu quase hipnotizado ao programa da Eliana já tinha passado por muitas gerações de consoles, visto o desenvolvimento tecnológico dos videogames e acompanhado várias séries dos seus animes favoritos. Chega a faculdade, novas obrigações: trabalho, pesquisa, amores. Com isso, Pokémon foi se tornando apenas uma linda lembrança feliz do tempo de criança. Porém, as vivências de anos atrás deixaram marcas, principalmente no meu irmão mais novo, Iago. Mesmo muito pequeno na época de ouro de Pokémon, aquele universo parece tê-lo afetado ainda mais, pois cresceu com um sentimento de amor enorme com os bichinhos.

Enquanto eu salvava princesas, derrotava mentes do mal e participava de conflitos bélicos, meu irmão começava sua jornada ao lado de Pikachu. Eu já estava tão envolvido com outras séries e acompanhava atentamente os novos lançamentos de consoles de mesa, que fechei meus olhos para os portáteis. Enquanto isso eu via meu irmão se divertindo e jogando centenas de horas de um mesmo título. Ele, por sinal, nunca teve muita paciência para jogar outros games de ação, aventura ou luta, só queria saber mesmo na nova geração de Pokémons. E eu, fui adiando a experiência por muitos anos.

O passar do tempo foi trazendo grandes responsabilidades e tarefas cada vez mais exigentes de tempo e dedicação. Só que ao mesmo tempo, os videogames foram se transformando na minha principal forma de entretenimento, me mantendo bem e sendo a diversão de toda a família, inclusive da esposa. Os estudos também me aproximaram ainda mais dos games, pois passei a pesquisar sobre eles, principalmente seus espaços de jogo, mais precisamente as locadoras. Todavia, foi quando comecei a escrever no Blast que senti o peso do nome Pokémon.

Redatores, revisores, diagramadores e até diretores, quase todos tinham uma paixão gigantesca pelos monstrinhos de bolso. Participando mais atividade do site, percebi que a legião de fãs era

quase infinita. Discussões, matérias especiais e todo tipo de coisa interessante envolvendo as mais de 700 criaturas (eu ainda pensava que eram 151) acontecendo e eu sem participar de nada por não conhecer mais aquele mundo. Precisava fazer alguma coisa.

Por coincidência, meu irmão e eu tínhamos comprado nossos Nintendo 3DS há pouco tempo. Eu, porque pretendia escrever mais sobre os jogos do portátil, ele, exclusivamente por Pokemon X e Y. Enquanto eu encarnava Luigi, Mario, Link e Pit, ele não saía de Kalos. Terminava um game atrás do outro e meu irmão já ia com mais de 400 horas de jogo. Não era possível, apenas eu não jogava Pokémon. Mas esses dias estavam contados.

Depois de muita pesquisa, estudos e conversas entusiasmadas com amantes da franquia, precisava apenas de mais algum impulso. Foi então que veio o anúncio dos remakes de Ruby e Sapphire. O hype da galera foi a mil e aquela magia de anos atrás começava a despertar em mim novamente. Resolvi então participar dessa jornada de uma vez por todas e realizar aquele antigo sonho de criança guardado por tanto tempo.

Como não podia ser diferente, aquela aventura precisava ser feita em parceria e ninguém melhor do que meu irmão Iago, um verdadeiro Mestre conhecedor de toda a franquia. Escolhemos juntos Heart Gold e Soul Silver, pois trazia os monstrinhos que eu

conhecia. Compramos os jogos de DS e preparamos nossos portáteis para a incrível jornada.

Começamos nossa aventura por Joht, juntos. Segui com Cyndaquil e meu irmão com Totodile. Era tudo muito mágico. Receber um Pokémon e seguir com ele em viagens por diferentes cidades, enfrentando outros treinadores e capturando novos aliados. Me sentia como uma criança novamente. Era impossível não reviver cada momento da infância enquanto jogava. Quando encontrava um novo Pokémon, acabava lembrando dele em minhas coleção de infância, fosse nos tazos ou nas miniaturas caçulinhas. Foi um momento inesquecível jogar pela primeira vez um RPG da série. Passei horas, dias, semanas sem jogar outra coisa. Sempre que ficava sem saber para onde ir, consultava meu brother. Trocava Pokémons e recebia ensinamentos de golpes e estratégias. Fui treinado pelo melhor.

O entusiasmo era gigante. Treinava com rigor os meus favoritos, buscava itens e novos golpes e caçava novos amigos para formar o melhor time possível na minha jornada para ser um mestre. Comemorava cada insígnia conseguida e vibrava com as evoluções depois de um level a mais. Tudo era novo e maravilhoso. Nem demorei tanto para conseguir vencer os primeiros oito líderes de ginásio e encarar a liga. Pouco tempo

depois, já tinha superado também os novos desafiantes do jogo, que para minha alegria, surgiram depois de colocar meu nome no Hall da Fama. Quando percebi, já estava com dezenas de horas de jogo, coisa que não fazia desde que zerei Ocarina of Time e Majora's Mask, ainda no Nintendo 64.

O momento da consagração veio logo em seguida. Nos nossos encontros diários, vez ou outra rolava um desafio. Tentava enfrentar aquele que me ensinou a jogar. Levei surra em todas as tentativas, mas, depois de muito treinamento e observação, num duelo acirrado, meu time dos sonhos, formado por Alakazan, Ho-oh, Raikou, Feraligator, Typhlosion e Machoke venceu os seis do meu irmão. Foi inesquecível e memorável. Superava pela primeira vez, um verdadeiro mestre. Outras batalhas vieram e eu sempre o vencia. Acabei me tornando um bom jogador.

Além dos games, também aproveitei a onda e experimentei o jogo de cartas no PC. O TCG é viciante. E novamente jogamos juntos durante um bom tempo. Hoje, posso dizer que sou um grande fã da série e finalmente consegui completar minha missão e realizar um antigo sonho de ser como Ash e todos os outros treinadores Pokémon que já seguiram viagem em diferentes continentes. Veio tarde, isso eu sei, mas já estou esperando os próximos lançamentos para poder dar continuidade a minha

expedição, pois já dizia aquela velha música, "Temos que pegar, POKEMON.

A HISTÓRIA DE UM JOGADOR POR GERAÇÕES DE VIDEOGAMES

Acompanhe as histórias que vivi e lições que aprendi com meus videogames em duas décadas como jogador.

Muitas são as sensações que despertam em nós quando olhamos para o cômodo da casa que usamos para jogar hoje. Entre sorrisos e um coração mais acelerado, é lá que guardamos páginas importantes da nossa história. Cada console e jogo ali, cuidadosamente arrumados, estão contidos de significados e histórias. Algumas pessoas podem até não entender o valor disso, mas quem viveu momentos inesquecíveis em companhia desses videogames sabe bem a importância de cada cartucho ou disco daquela estante.

Tudo tem um significado e uma história. Olhar para aquele PlayStation e lembrar que precisou juntar a mesada do ano para comprar, ou pegar aquele cartucho de Nintendo 64 e reviver, na memória, as festas renegadas para conseguir encomendar, em parceria com o melhor amigo, um jogo pela internet, faz valer a pena e justifica qualquer comentário da família sobre a sua suposta infantilidade.

Embora não tenha mais meus consoles antigos por não ter o costume de colecionar — apenas guardo os jogos e consoles que estou jogando, depois vendo tudo e vou para a próxima geração —, lembro com carinho de cada um, principalmente das histórias que vivi ao lado deles. Mas, mesmo sem eles para enfeitar minha estante, faço uso deste espaço para registrar as lembranças de capítulos inesquecíveis da minha vida.

Procure um lugar confortável perto dos seus jogos e embarque comigo nesta jornada pelas histórias de um jogador e seus videogames.

Era criança quando comecei a jogar videogame. Com quatro anos já era cliente fiel da Locadora do Jorge. Aos poucos, fui encaixando a paixão pelos jogos virtuais na rotina das brincadeiras. Entre peladas na rua, colecionar álbuns de figurinhas e encontrar com os amigos depois da aula, sempre arrumava um tempinho para jogar.

Não demorou para meus irmãos entrarem na onda. Era só receber a mesada e correr para a locadora. Zerávamos um jogo atrás do outro. Mas, mesmo arrumando as mais variadas formas de ganhar dinheiro sem infringir alguma lei, nem sempre era possível jogar quando batia aquela vontade ou quando saía aquele jogo

maneiro nas páginas da Super Game Power ou da Nintendo World.

Assim como a maioria de vocês, eu também sempre sonhei em possuir o meu próprio videogame. Com ele, não precisaria esperar a locadora abrir, nem lavar garrafas de manteiga para vender no comércio atrás da minha casa para conseguir umas moedas. Poderia jogar sempre que quisesse. Só precisava de um console.

Certo dia, em mais um domingo de apostas lucrativas para o meu pai — como ele apostava muito nos resultados do campeonato brasileiro, era no domingo que ele recolhia o dinheiro das apostas que sempre ganhava —, um dos derrotados da vez não teve o dinheiro para pagar a vitória do Corinthians sobre o Flamengo, devidamente prevista pelo rei das apostas.

Neste instante, o destino (ou a sorte do meu pai) iniciou o primeiro capítulo desta jornada pelos videogames. Como não tinha dinheiro para pagar a aposta perdida, muito menos todas as outras apostas passadas, o cidadão, que já devia uma boa grana, deixou uma proposta de pagamento. Mesmo sem saber do que se tratava direito, meu pai aceitou e levou para casa o pagamento.

Chegando em casa, ele nos chamou e perguntou se queríamos aquele brinquedo. "Aquele brinquedo", não sabia ele,

era a porta para a diversão que tanto sonhei. Como forma de pagamento pelas dívidas das apostas (crianças, não repitam isso em casa), ganhamos um Super Nintendo, não muito novo, mas funcionando, com dois controles e alguns jogos — foi uma tremenda felicidade.

Agora imagine aquele vídeo do garoto recebendo o Nintendo 64 e gritando "Nintendo Sixty-FOOOOOOOOOOUR". Imaginou? Agora multiplique por três e você terá a noção da cena que foi lá em casa quando recebemos o nosso primeiro videogame. Rolávamos no chão, gritando, sorrindo e nos abraçando sem parar. Pena que os gritos e sorrisos tiveram os minutos contados, pois meu pai logo avisou que o videogame não seria nosso definitivamente. Era uma espécie de aluguel, mas que só ficaríamos com o SNES até a dívida ser paga. Mas nem isso fez a empolgação parar.

Nos primeiros meses foi só alegria. Jogamos o máximo que deu. Um jogo atrás do outro, mesmo minha mãe dizendo que a TV não suportaria. Foram tempos de reclusão absoluta. Eu, meus irmãos, colegas de escola e vizinhos, todo mundo curtindo jogar de graça — se minha mãe chegar a ler essa crônica, ela dirá: "de graça, nada, eu que pagava a energia para esse brinquedo funcionar".

Para nossa sorte, o Super Nintendo, ou apenas Nintendo, como conhecíamos na época, veio carregado de bons jogos. Tivemos a oportunidade de jogar F-Zero, o lendário Super Mario World, Top Gear, Bomberman 2, Goof Troop e um cartuchinho "8 em 1" com uma penca de jogos ruins, além do maldito Contra 3 que nunca consegui zerar. Joguei nesse SNES como poucas vezes repeti na vida. Todos os dias, por um ano inteiro, enquanto podia.

Mas como alegria de criança dura pouco — é assim mesmo o ditado? —, os dias de Super Nintendo em casa estavam contados. Embora isso pareça ruim, foi aí que resolvi que precisava comprar meu próprio console. Enquanto o dinheiro não aparecia, devolvemos o console (eu e meus dois irmãos) e voltamos, mesmo tristes, a jogar apenas nas locadoras da cidade, gastando a pouca mesada que nossos pais podiam dar na época.

Mas essa situação precisava mudar. Por isso, numa força tarefa, planejei comprar o meu próprio videogame.

Após uma série de favores remunerados para os meus pais, tias e vizinhos, além de uma enorme ajuda da minha mãe, consegui comprar um Super Nintendo de um grande amigo que já não usava mais, pois tinha ganhado um PlayStation. É impossível esquecer aquele momento. Seis meses de muito suor para juntar

R$ 100,00 (naquele tempo, R$ 1,00 comprava 10 pães) e comprar um SNES com dois controles e 10 jogos. Não podia acreditar.

Mesmo com tantos consoles modernos disponíveis nas locadoras da época, ainda me diverti muito com o 16-bits da Nintendo. Jogamos tudo o que foi possível. Era vendendo, comprando e alugando jogos sem parar. Foi um tempo agitado, com muitos jogos e ainda mais diversão. Mas com um ano de tamanha intensidade, logo esgotei todas as possibilidade de jogos. Com isso, vendi o console para entrar de cabeça da geração dos CDs. Contudo, o sentimento de conquista permanece presente sempre que lembro do Super Nintendo.

Durante o início da década de 2000, o PlayStation reinava absoluto nas locadoras da minha cidade. Era a maior moda. E como qualquer jovem fã de games, acompanhava atento todas as novidades do universo poligonal da Sony. Revistas, internet, vendedores ambulantes de jogos e rodas de conversa só aumentavam a vontade de possuir aquela belezinha cinzenta.

Não era nada barato comprar um PlayStation, mas como tinha vendido um Super Nintendo cheio de jogos pelo Orkut — com as primeiras comunidades online, os preços dos jogos subiam cada vez mais —, foi mais fácil conseguir o console, principalmente usado.

Com o dinheiro numa mochila, saí de ônibus até Currais Novos, cidade vizinha, para encontrar Roberto, um amigo que fiz no MSN, dono de locadora, que estava vendendo alguns aparelhos antigos para investir na nova geração de videogames. Fui, claro, com intenção de voltar com um PlayStation, mas as coisas tomaram outros rumos ainda melhores.

Chegando lá, deparei-me com uma quantidade absurda de videogames antigos. SNES, Mega Drive, PlayStation, Saturn e até Nintendo 64. Fiquei realmente encantado. Para minha sorte, os jogadores dali não curtiam mais os clássicos, direcionando toda atenção para os recém-chegados Xbox e PlayStation 2.

A casa do cara mais parecia um museu dos videogames. E, para minha surpresa, havia conseguido uma boa grana com a venda do SNES — assim eu pensava na época, pois se fosse vender hoje, apenas Super Mario RPG vale mais do que consegui naquela venda —, e consegui comprar o PS, sobrando dinheiro até para trazer de brinde um Nintendo 64. Era um sonho realizado, mesmo não sobrando com nada para pagar a viagem de volta, precisando convencer o cobrador a receber meu relógio como pagamento (Mãe, caso leia essa crônica um dia, me desculpe, mas foi assim que o meu relógio sumiu).

Tive o prazer de conhecer e jogar séries fantásticas. Dividi controles com grandes amigos e troquei vários sorrisos com meus irmãos. Até hoje, quando revejo um PlayStation, aquele sentimento de aventura e descoberta que vivi para conseguir o console retornam com a mesma força. Contudo, após anos de jogatina, chegava a hora de passar de fase, ou melhor, de geração.

Após juntar tudo que tinha, usei a conta de um amigo no Mercado Livre e vendi meus consoles. Com o dinheiro, procurei nas comunidades do Orkut e encontrei um GameCube baratinho, com jogos, memory card e dois controles. Não pensei duas vezes. Fui logo pegando os dados do vendedor e depositando o dinheiro na mesma hora. Doideira, não?

Confesso que foi a coisa mais louca que já fiz relacionada a compra de videogames. Nunca tinha feito uma compra na internet, não conhecia o vendedor, ele nunca tinha vendido nada e o preço era muito mais baixo do que costumava ser. Ou seja, tinha tudo para dar errado. E depois de 45 dias de muita espera (e chateação dos amigos dizendo que tinha levado calote), finalmente o carteiro bateu lá em casa, com uma caixa de respeito. Depois de tanta aflição, o cubo roxo chegava para animar e mostrar que a Nintendo ainda sabia como fazer bons jogos — diferente do que algumas revistas e sites diziam na época.

Foi na tensão, mas depois que chegou, o GameCube fez história em casa. Jogos incríveis, com destaque para Mario Kart: Double Dash!! e as loucas corridas com dois personagens em um único carro. Foram alguns anos de alegrias e jogos marcantes, principalmente em companhia dos meus irmãos. Mas as melhores lembranças do cubinho são da época que a turma toda jogava nele.

Assim como havia acontecido com o Nintendo 64, quando comprei o GameCube boa parte dos amigos fizeram o mesmo. Assim, logo estávamos marcando umas partidas de Mario Kart, Mario Party, Super Mario Strikers e trocando jogos para zerar no final de semana. Lembro de pegar emprestado The Legend of Zelda: Twilight Princess por uns seis meses e quase chorar na hora de devolver. No mais, toda vez que olho para um GameCube, bate aquela adrenalina que senti quando fiz a loucura de comprar algo sem a certeza se daria certo. Mas, se não fosse pela coragem (ou falta de juízo), não teria jogado tantas pérolas.

Vendi o 128-bits da Nintendo e passei por uma fase de grandes indecisões. Comprei um PS2 para jogar os exclusivos que não deram as caras no GameCube e para testar os títulos que tanto se comentavam. Com ele, estreitei laços ainda mais fortes com meu grande amigo Kericlis Jr. Foi com o PlayStation 2 que passamos madrugadas em maratonas de God of War, Resident

Evil 4, Devil May Cry, Marvel vs Capcom e Guitar Hero. Momentos incríveis e que guardo como as melhores lembranças deste console.

Quando me dei conta, a geração já tinha passado e eu ficado para trás. Enquanto eu curtia Burnout, já tinha amigo jogando PS3. E foi nesse momento que remei contra a maré, abandonando, ou pelos menos deixando completamente de lado, os videogames no tempo da faculdade. O máximo que joguei foram alguns jogos de um Game Boy Advance que ganhei. Quase trilhei um caminho sem volta para longe dos videogames. Mas isso até surgir a oportunidade de experimentar um Nintendo Wii.

O revolucionário console da Nintendo fez o milagre de me trazer de volta para os videogames. E melhor que isso, foi reunir toda a antiga turma que estava afastada. Bastaram as primeiras rodadas de Wii Sports para ninguém querer mais sair. Passávamos dias inteiros jogando Boliche, Arco e Flecha, Tênis e Boxe. Isso sem falar em Mario Kart, Mario Party e Just Dance. Foi com o Wii que redescobrimos a importância dos videogames para a amizade. E é justamente esse sentimento de união e diversão entre amigos que surge sempre que revejo um Wii.

Com o Wii me trazendo de volta para os games, logo corri para investir em um Xbox 360 e um Nintendo DS. Com o console

da Microsoft fiquei encantado com a qualidade gráfica da geração HD. Era fascinante. Já com o DS, foi diversão multiplayer ao extremo. Nas reuniões de fim de noite, a turma, cada um com seu DS, reunia-se para partidas animadas dos já tradicionais Mario Party DS e Mario Kart DS. Foram meses de encontros no quarto separado lá de casa, dedicado aos games — fazíamos tanto barulho que minha mãe abriu mão do quarto para a galera. Bons tempos aqueles.

Finalmente entrei no rumo novamente e, já trabalhando como professor, consegui fazer parte das próximas gerações desde o início — até então só conseguia comprar um console quando o da geração seguinte surgia. Peguei um 3DS e fiquei maravilhado com a tecnologia do portátil. Infelizmente, foi depois de comprar e vender quatro Nintendo 3DS que descobri que não sou um bom jogador de portáteis (e é justamente esse sentimento que ficou entrelaçado ao portátil). Depois disso, investi uma bela grana no Nintendo Wii U, logo quando saiu. E posso garantir, é um dos melhores consoles que possuí, principalmente por entreter a família toda — recebo com frequência os amigos e irmãos, sem falar na esposa, que disputa cada minuto no console.

E é justamente esse sentimento familiar e aconchegante que sinto sempre que entro no quarto e vejo o Wii U lá. É nele

que assisto, com minha esposa, às nossas séries favoritas. É com ele que reúno os irmãos, agora morando em cidades diferentes, para partidas alucinantes de New Super Mario Bros. E, além de jogar títulos incríveis, como Pikmin 3, Bayonetta 2 e Super Mario 3D World, é nele que passo boas horas com os grandes amigos que fiz no Blast, em partidas malucas de Mario Kart 8. Mas isso é assunto para uma outra história. Enquanto isso, minha esposa já me chama para jantar assistindo no Wii U e a galera do site já manda mensagens marcando a próxima partida.

LIVRO VIDEOGAME LOCADORA: A JORNADA DO ESCRITOR

Confira o processo de criação e escrita do livro Videogame Locadora: espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN

Aproximadamente um ano de dedicação quase exclusiva, lendo, relendo, pesquisando, entrevistando, escrevendo e reescrevendo, eis que fica pronto o meu primeiro livro, unindo duas das minhas maiores paixões: Videogames e História. Dizem os escritores, embora ainda não me sinta um, que o sentimento de ver um livro pronto é quase comparável ao de um filho nascido. Exageros à parte, a força e dedicação para concluir essa tarefa é imensa, daí talvez a comparação. Seguindo nessa linha de pensamento, meu filho, digo, meu livro, foi daqueles que aparecem sem qualquer tipo de planejamento, fruto de um dia de aventura, mudando para sempre minha rotina, sonhos e perspectivas. O resultado dessa jornada despretensiosa você confere logo abaixo, portanto, aproveite para sentar, entregar suas moedas ao senhor com a caderneta, segurar o controle e apertar start, pois a história vai começar.

Tudo começou na faculdade. Iniciei minha primeira graduação em História no ano de 2007. Embora não tenha sido o mais dedicado dos alunos, muito menos um bom conhecedor da História até então, carreguei uma vontade imensa de um dia pode pesquisar ou escrever, de alguma forma, sobre algo que despertasse minha curiosidade ou fizesse parte da minha vida, ou seja, videogames. Contudo, foi somente sete anos depois, já concluídas uma graduação e uma especialização, dessa vez cursando Bacharelado em História, que as forças do destino conspiraram a meu favor e aquela velha vontade ganhou força e foi tomando forma.

Após duas tentativas frustradas de pesquisar sobre videogames, onde passei por o que muitos de vocês já passaram, ou passarão, com certeza — era preciso se encaixar na linha de pesquisa dos professores orientadores —, começava a desistir do sonho. Com esses especilhos em encontrar algum professor disposto a me orientar, fui escrevendo sobre coisas longe do meu interesse pessoal. Mesmo assim, em 2013 encontrei alguém disposto a adentrar nesse mundo desconhecido para muitos, mas cativante para qualquer um que se desprenda de preconceitos e embarque nas suas fantasias. Surgia a parceria que tornaria esse velho sonho realidade.

O recém-chegado professor, o senhor Helder Macedo, profundo conhecedor das questões indígenas do Brasil, mas fã de carteirinha dos Cavaleiros do Zodíaco (daí nossa aproximação), comprou a ideia e resolveu me ajudar a realizar essa difícil tarefa. Contudo, pesquisar sobre games é um tanto quanto amplo demais. Fui logo questionado sobre a imensidão de alternativas históricas para se trabalhar. Porém, as experiências anteriores em produzir um trabalho sobre um tema sem qualquer tipo de envolvimento ou paixão me faziam refletir sobre a nova escolha. Era preciso escrever sobre algo que me fosse unicamente importante, que meu conhecimento e interesse despertasse o escritor que jamais existiu em mim. E esse tema veio, com muita clareza e definição: As locadoras de videogame da minha época, da minha geração.

Quem vivenciou sua juventude/adolescência durante as décadas de 1990 a 2010, provavelmente frequentou as antigas locadoras de videogame. Mas a questão que me inquietava era sua importância como espaço da juventude, pois as via como uma lugar sagrado, muito mais do que uma simples casa de jogos. Essa acabou sendo a grande questão por trás do meu trabalho. Questão definida, hora do trabalho.

As primeiras semanas foram dedicadas ao estudo dos temas centrais da pesquisa: Videogames; Espaços de sociabilidade;

e as locadoras. Livros, artigos, monografias, teses e vários documentários encheram minhas semanas de estudo. Tudo fichado e catalografado, o próximo passo seria vasculhar os acervos de antigas revistas de games da época das locadoras. Por sorte, encontrei muito material interessante desses periódicos, inclusive matérias mensais sobre os cuidados e modelos ideias de locadoras na antiga revista Progames.

Estudado o tema, o momento era de colher as informações necessárias. Posso garantir que essa foi a melhor e mais entusiasmante parte de todo o processo. Preparei alguns questionários e procurei os velhos amigos do tempo das locadoras em busca de informações; foram dias de reencontro, todos regados a muita conversa e saudade daquele tempo de jogatina e amizade. Poder conversar com pessoas que poucas palavras foram trocadas em mais de dez anos e ainda por cima reviver histórias e jogos que marcaram nossa infância, foi sem dúvida um momento especial na pesquisa, o que acabou por trazer um envolvimento quase absoluto com a escrita e produção desse material.

As primeiras conversas eram sempre calorosas, colocando as ideias em dia e revivendo as histórias passadas. Só que mais importante do que isso, foi descobrir que aquele sentimento de importância e pertencimento que eu pensava ser apenas meu, era

compartilhado por todos os outros que estiveram diretamente ligados às locadoras de games. Em momento algum foi deixado de lado, por qualquer um entrevistado, que eram nas locadoras que a vida juvenil fluía.

Logo foi possível perceber que a locadora foi, além de casa de jogo, um lugar de encontro, ponto de amizades e crescimento. Era lá que os jovens faziam novos amigos, aprendiam regras, valores e muito sobre a vida em sociedade. Nem sempre era possível ter as moedas do jogo, mas mesmo assim estávamos lá todos os dias, apenas para conversar, encontrar a turma depois da aula e conferir os lançamentos do momento nas revistas disponíveis. Era naquele espaço cheio de consoles que, também, aprendíamos a nos relacionar com o outro, respeitar as diferenças e conviver de forma harmonioza. Era um templo sagrado, universo de escape de toda uma geração que cresceu jogando videogames.

Mas nem só dos antigos frequentadores podia vir a visão daqueles espaços. Era preciso entender o ponto de vista dos donos daqueles comércios. E para minha surpresa, reencontrei quase todos os antigos donos de todas as locadoras da minha pequena cidade. Poder bater um papo com nossos antigos heróis foi algo inexplicável. Revivemos grandes momentos, histórias e lembranças

de um tempo que não volta mais. E para minha surpresa, era unânime a paixão com que cada um recordava suas memórias do tempo das casas de jogos. Era evidente também a paixão de cada um em tocar em frente aquele negócio, inclusive quando os lucros sequer davam para ter uma vida tranquila. Mesmo eles, que tinham aquele lugar como espaço de sobrevivência, de onde tiravam sua própria renda, foram claros em descrever como um espaço de encontro, amizades e muita diversão.

Após cerca de seis meses de leituras, pesquisas, entrevistas, questionários e escrita, o trabalho ganhava forma e chegava em sua fase final. Antes de seguir, preciso registrar que cada momento em frente ao computador digitando cada uma das palavras que compõem esse trabalho, foi feito com muito entusiasmo, dedicação e paixão. Por se tratar de algo tão relevante e presente, ainda, em nada me pareceu com as torturas dos outros TCCs.

Muita escrita depois, sem falar, claro, nas várias revisões e modificações do meu professor, o trabalho estava pronto. Em dezembro de 2013, foi o dia da defesa pública. Defendi com muito carinho, explicando detalhadamente aos presentes, alunos e professores, os motivos da importância das locadoras e seu uso como espaço de sociabilidade entre os jovens da minha geração. Podia sentir o entusiasmo e a surpresa de todos ao ouvirem meu

depoimento. Por falar nisso, a sala estava bem cheia, entre antigos e novos colegas e vários curiosos que ainda duvidavam de um trabalho acadêmico sobre videogames.

Foi um sucesso. Aprovado com nota máxima, ouvi belas palavras de incentivo, encorajando-me a seguir em frente com o trabalho e dividir minha experiência com mais pessoas, tendo em vista se tratar de um fenômeno presente em todo o Brasil. E foi com essa proposta de compartilhar o que passei e fiz com muitas outras pessoas que, assim como eu, têm suas histórias de vida ligadas de alguma forma às locadoras de videogame, que resolvi adaptar, melhorar e transformar aquela pesquisa em algo mais abrangente, ou seja, um livro.

Nesse meio tempo entre a apresentação do trabalho na universidade e adaptação para livro, estávamos em 2014. Durante os primeiros meses do ano, tentava insistentemente concluir essa transformação, estudando os passos para produção de um livro e as maneiras de como prosseguir. Enquanto isso, não deixava de acompanhar as novidades do mundo dos games. Tinha acabado de comprar um Wii U, estava naquele momento de entusiasmo inicial com o novo console, que geralmente dura os primeiros meses. Assim, foi difícil deixar de jogar nas horas vagas e me dedicar mais ao livro.

Foi acompanhando as novidades do Wii U que acabei me aproximando ainda mais do meu site favorito de games até então, o GameBlast. Admirador do portal e principalmente das revistas (que inclusive pesquisei bastante durante a monografia), eu me vi ainda mais presente e acompanhante das matérias e novidades da galera do Blast. E enquanto produzia o livro, acabei tendo a ideia de escrever sobre games num blog. Até iniciei a tentativa com um chamado "Videogames e Eu" — pensado justamente para escrever as crônicas que agora compõem este livro. Depois do sucesso da pesquisa, acreditei que tinha jeito para a coisa e levei a iniciativa do blog por algum tempo. Mas não deu muito certo.

E foi aí que as coisas mudaram de vez. Uma seleção para novos membros do GameBlast estava em destaque no site. Era a oportunidade perfeita de fazer parte de um time de excelentes profissionais e conhecedores do universo dos games. Fiz a seleção, mesmo sem muita expectativa, pois já havia feito uma e em nada deu. Algum tempo depois, chegava um email com a confirmação de que eu havia sido escolhido para o cargo de redator da equipe. Foi aí que as portas se abriram.

Através do Blast, tive acesso a profissionais das mais diversas áreas, e melhor, todos tendo como paixão os games. Foi fácil encontrar pessoas para concluir os detalhes finais do livro.

Diagramadores, revisores e designers. Não demorou até a versão do livro ficar pronta também. E foi justamente essa versão final que publiquei.

Por fim, embora retrate a realidade de São José do Seridó/RN, as experiências de amizade, jogatina, diversão e troca de experiências são recorrentes em todo o Brasil, com suas especificidades, claro. Mas tenho certeza que boa parte do que você encontrará nesses escritos, farão lembrar daquele tempo onde você juntava suas moedas para jogar aquele excelente game, além de reviver histórias comuns a todos que fizeram parte desse fenômeno que dominou praticamente todo o território nacional nessas décadas já citadas.

De jogadores, usuários e donos, todos são homenageados nessa obra que reconta parte da minha história, da historia da minha geração. Se você viveu esse momento áureo dos videogames com as locadoras, ou tem curiosidade de saber como funcionava e quais as lógicas desse espaço fantástico de videogames e amigos, sinta-se convidado a conhecer através do livro "Videogame Locadora" um pouco mais das locadoras de videogames.

TRABALHANDO COM VIDEOGAMES: AS PRIMEIRAS FASES DE UM SONHO

Os primeiros passos que fizeram uma paixão de criança se tornar o maior hobbie de sua vida

Em algum momento da sua vida como jogador você já deve ter pensando em trabalhar ou fazer algo relacionado aos videogames. De produzir o próprio jogo, desenhar seus personagens favoritos ou escrever suas próprias revistas, muitas são as possibilidades que esse universo mágico possibilita. No meu caso não foi diferente. De aprender a ler com revistas de games, passando pelas primeiras experiências de trabalho numa locadora, até chegar a escrever em revistas consagradas, muita coisa aconteceu até transformar os desejos de criança na diversão da vida adulta de hoje.

Como já cantava o rei Pelé nos versos do seu maior hit, "(...) toda criança tem que ler e escrever (...)", minha mãe também se preocupava com a educação dos seus filhos. Desde cedo, antes mesmo de frequentarmos a escola, ela, como professora que é, ensinava-nos a arte da leitura. E o melhor de tudo isso é que, depois de várias tentativas, ela descobriu bem o que queríamos.

Enquanto a maioria das mães comprava gibis sem graça e livros de escrita artificial, a maneira que minha mãe arrumou para incentivar minha leitura e dos meus irmãos, claro, foi comprando as revistas daquilo que mais gostávamos na época. Isso mesmo, caro leitor, Dona Ana Lúcia comprava todo mês, desde que me entendo por gente, uma revista sobre videogames.

Era um tiro certeiro. Depois da feira, no último sábado de cada mês, a alegria estava garantida pelos próximos 30 dias. Não só minha, mas da minha mãe também. Enquanto eu comemorava mais uma edição com tudo sobre o universo dos videogames, a dona do lar sorria feliz com os filhos lendo fluentemente, ainda bem pequenos.

Foi assim que me tornei fã de publicações especializadas em videogames. Super Game Power, Ação Games, Nintendo World e até a pequena revista Herói (nem só de videogames se fazia um jovem na década de 1990) faziam parte da coleção. Lia e relia cada uma das revistas até que a próxima chegasse com novas matérias. Embora não gostasse nem um pouco de escrever, com alguns anos lendo e jogando comecei a pensar em um dia trabalhar com isso. Mas, por enquanto, fui tomando outras direções.

Foi no início da década de 2000 que consegui a façanha de ganhar os primeiros trocados com videogames, precisamente nas

locadoras de jogos da minha cidade. Como era um verdadeiro "piolho de locadora", passando várias horas por dia jogando, assistindo e conversando nelas, não demorou muito para me tornar amigo fiel dos donos de todas as locadoras da cidade. De cliente, aos poucos fui ganhando a confiança dos proprietários e sendo promovido a novos cargos dentro das locadoras, começando na de um amigo, no centro da cidade.

Com o jovem empreendedor, servia como auxiliar de compras. Por ler várias revistas, estava sempre antenado nas novidades dos videogames. Sabia os jogos que estavam fazendo sucesso, aqueles que seriam lançados em breve e os consoles do momento. Com esse conhecimento (difícil para uma cidade de interior) aconselhava o dono da locadora na compra de novos jogos e consoles. Num certo momento, inclusive, tinha carta branca para escolher títulos quando o vendedor de jogos passava no final de semana. Embora não recebesse dinheiro em troca desse serviço, ganhava algo ainda melhor: horas grátis na locadora — eu realmente pensava isso na época.

Por alguns anos não precisei gastar um centavo nesse local. Mas, como jogava em outras tantas, isso não significa que ainda não gastasse toda minha mesada com jogos. Contudo, tudo

mudaria ao ganhar a confiança de Tadeu, o mais icônico dono de locadora da cidade.

Após uma tragédia gamística na qual todas as minhas gravações foram deletadas do "meu" memory card — todo cliente fiel possuía o próprio memory card — por causa de um maluco que salvou os replays de gols que fez em Winning Eleven, acabando com horas de Final Fantasy IX, Chrono Cross e tudo mais que jogava no PlaySatation, mudei de locadora e conheci o cara que daria outro rumo a minha vida gamer.

Como cliente fiel da locadora do Tadeu, aprendi sobre o mercado de jogos, comportamento, trabalho, educação, a vida, o universo e tudo mais. Aquele senhor carismático possuía vasta experiência em locadoras, compra e venda de jogos e conhecia, como poucos, a história desse mercado promissor. E foi com ele que aprendi quase tudo do pouco que sei hoje. Inclusive, foi ele que me apresentou às franquias mais consagradas da Nintendo, que por algum motivo desconhecido, deixei passar durante a geração 16-bits, como Zelda e Metroid.

Bom, mas além das lições de vida, foi com ele que recebi meus primeiros trocados — dessa vez dinheiro de verdade — com os videogames. Após ganhar a confiança do chefe, fui promovido a auxiliar da locadora, passando a trabalhar com o controle de

horário, caixa, atendimento ao cliente e manuseio dos jogos. Quem vivenciou os anos dourados das locadoras deve concordar que isso era o sonho da maioria dos jogadores daquela geração. Sendo assim, foi a realização do sonho dourado da minha juventude.

Ganhava uma grana (mesmo pouca) e ainda podia jogar algumas horas de graça por dia. Não poderia ousar sonhar com mais do que isso. Mesmo não sendo um dos funcionários fixos, ainda me gabava pelo feito de ser ajudante. Mas logo as locadoras sairiam de moda e a faculdade me ocuparia bastante.

Alguns bons anos haviam se passado desde as experiências nas locadoras quando entrei para a universidade. Ainda jovem, com 16 anos, iniciei a tão sonhada vida acadêmica. E foi nesse momento que acabei afastado dos videogames por um tempo. Estudos, namoro, futebol, amigos…

Enveredei-me pelos caminhos da História durante a graduação e pós-graduação. Pesquisei e escrevi sobre movimentos sociais e arte rupestre, sem imaginar que poderia ter gasto todas àquelas horas de projetos de extensão com algo que eu realmente gostava. E foi aí que após me apaixonar por um Wii e decidir finalmente casar com a mulher da minha vida, que as coisas tomaram o rumo certo novamente.

Cursando bacharelado em História, conheci novos professores que me mostraram alternativas, como pesquisar e escrever sobre o que se gosta, sobre quem você realmente é. Foi neste instante que nasceu o Videogame Locadora, meu livro fruto de uma pesquisa sobre o uso das locadoras de videogame como espaço de sociabilidade. Era a realização de uma velha vontade de produzir algo sobre videogames. E deu certo. Logo em seguida, chegou o convite. "Você foi selecionado para o cargo de redator no GameBlast".

Por ter crescido lendo revistas, acompanhando sites (inclusive, o Nintendo Blast era o meu favorito) e ser fã de carteirinha dos jogos, sempre nutri a possibilidade de um dia escrever sobre videogames. Porém, achava praticamente impossível que um dia conseguisse fazer aquilo que caras consagrados faziam nos tempos áureos das publicações, nas décadas de 1990 e 2000.

Mas, como vocês sabem, aqui estou, enchendo a paciência de todos com crônicas, prévias e matérias sobre jogos antigos. O que eu não imaginava era a proporção que isso tomaria na minha vida.

No Blast, tive a oportunidade de conhecer pessoas incríveis. Redatores, revisores, diagramadores, ilustradores,

diretores e todo tipo de gente talentosa possível. Interagir com essas pessoas de todos os cantos do Brasil me fez abrir os olhos para outro universo por trás dos videogames. E uma coisa foi clara logo no início: aquilo tudo era fascinante.

Rapidamente estava envolvido com a redação. Passava a semana pensando nas matérias que iria escrever, ficava ansioso para saber se tinha sido escolhido para aquela pauta bacana na revista, acessava a planilha de planejamento diariamente para saber quem revisaria meu texto e como teria ficado a capa e principalmente, ficava esperando as mensagens no grupo para a próxima rodada de disputas alucinantes de Mario Kart 8 com a galera. Tudo era novo e fascinante, inclusive o feedback de vocês leitores.

Vivi e ainda vivo intensamente esse desejo de criança realizado hoje. Cada texto é feito com o mesmo carinho do primeiro, cada pauta da revista leva a mesma dedicação e empenho de sempre e cada nova função dentro do site é encarada com a mesma seriedade da anterior. Posso garantir, embora nosso trabalho no Blast seja voluntário, trabalho com a mesma dedicação e importância dos meus trabalhos "de verdade" como professor. E isso tem sido determinante para outras portas, antes inimagináveis, serem abertas.

Escrever sobre videogames, desde o início do dia 29 de maio de 2014, tornou-se um dos meus maiores hobbies, dividindo espaço com os próprios jogos. Justamente por se tratar de um passatempo, feito nas horas de descanso para relaxar a mente após exaustivas seções de aulas com alunos adolescentes, nunca me passou pela cabeça nenhum tipo de pretensão profissional ou financeira. Mas, como tudo que fazemos com carinho e dedicação, o reconhecimento chega e, consequentemente, outros sonhos se realizam.

O que dizer quando um dos redatores que você mais acompanhava nos tempos de leitor do Blast lhe convida para escrever no site da revista que você mais leu na vida? Inacreditável, não é? Foi assim que pensei quando fui convidado para fazer parte da redação do site da Herói. Foram poucos, mas intensos meses escrevendo sobre tudo, inclusive Cavaleiros do Zodíaco.

Já me dava por satisfeito. Através de puro lazer tinha conseguido escrever no meu site favorito e na página da revista que marcou minha adolescência. Já era muita história para contar aos meus futuros filhos. Mas aí a coisa foi ficando intensa.

Uma das melhores coisas de escrever em um portal do tamanho do Blast é a imensa quantidade de gente talentosa e, por assim dizer, influente no meio do jornalismo gamer. Além de

aprender de perto com esse pessoal, aos poucos eles lhe apresentam novos contatos e novos profissionais do ramo que você nem sonha em conhecer. Foi assim que entrevistei Ricardo Farah, um dos maiores jornalistas especializados em videogames do Brasil e fui entrevistado pela Nintendo World, uma das revistas mais relevantes do cenário de games no país.

Nem preciso dizer do espanto e da realização que foi falar sobre meu livro em uma entrevista para o Igor Andrade, editor chefe da Nintendo World, a revista que me fez um apaixonado por videogames quando criança. Simplesmente surreal aparecer nas páginas da revista oficial da Nintendo no Brasil. Mas, ainda mais inacreditável foi o efeito dessa entrevista, pois estava com os salários atrasados há alguns meses e passando pela renovação de contrato como professor. Portanto, as coisas andavam um pouco mais apertadas do que de costume. Mas, foi nesse instante que o investimento de anos na revista retornou. Como assim? Explico.

Quando a edição 188 da revista Nintendo World foi publicada com a matéria sobre o meu livro, as vendas de Videogame Locadora dispararam como nunca. Pessoas de todo o país mandando e-mails e comprando o livro, dizendo que tinham visto a matéria na revista. Outra vez, não podia acreditar. Estava finalmente recebendo pelo trabalho com os videogames. E melhor

do que isso, consegui passar pelo começo de um ano ruim com ajuda da minha revista favorita. Pareceu que cada real que gastei com a revista por anos, estava retornando em forma de vendas do livro. Incrível, não?

Mas, como grande apaixonado por revistas que fui/sou, ainda faltava escrever numa das grandes publicações. Mesmo satisfeito com tudo que já havia acontecido, até porque era apenas um hobby, foi aí que as primeiras fases desse sonho se completaram. Como vocês já devem ter percebido, o NintendoBlast tem uma parceria com a Revista Nintendo World. Sempre que possível mandamos textos para serem publicados lá. E numa dessas seletivas, acabei sendo chamado para colaborar.

Foi simplesmente mágico escrever na Nintendo World. Para quem até pouco tempo nem sonhava com esta possibilidade, agora estava produzindo textos para as cultuadas Nintendo World e Nintendo World Collection. Sonho realizado, possível apenas com ajuda de muita gente bacana que conheci quando resolvi aceitar o convite do Blast.

Com o auxílio de valiosos companheiros, muito treino, ainda mais sorte e o desejo forte de que os sonhos são possíveis, por mais improváveis que eles sejam, consegui passar das primeiras fases deste jogo fantástico que se chama o "trabalho

com videogames". Muita diversão, aprendizado e histórias incríveis já se passaram até agora. Mas, como todo bom jogo, chegou a hora de continuar a jornada. E dessa vez, o sonho/desafio é um pouco maior. Agora, o objetivo é crescer mais no Blast, melhorar muito mais a qualidade da produção, colaborar em outros projetos ainda mais grandiosos e, por fim, ganhar a vida fazendo aquilo que mais gosto. Não custa nada sonhar, não é?

Caro leitor, espero que esta história sirva de motivação para realização dos seus próprios sonhos, sejam eles relacionados a videogames ou não. Sonhe, lute, acredite e some forças com pessoas que querem o seu bem. Só assim a vida vale a pena e a felicidade se torna sua fiel companheira nesta jornada incrível que é a vida. Agradeço pelo apoio neste projeto. Sem os comentários, compartilhamentos e curtidas de vocês, isso não seria possível.

POSFÁCIO

> "Há um meio certo de começar a crônica por uma trivialidade. É dizer: Que calor! Que desenfreado calor! Diz-se isto, agitando as pontas do lenço, bufando como um touro, ou simplesmente sacudindo a sobrecasaca."
>
> (Machado de Assis)

O ritual é o mesmo de sempre. Liga-se o console, coloca-se o game e se inicia mais uma saga por um universo de nossa escolha. Por sorte, depois de alguns minutos ou horas de jogatina, você terá vivido momentos de excelente entretenimento. Melhor ainda se eles se perpetuarem em recordações únicas.

Olhando para trás, me lembro principalmente dos saudosos dias de férias, quando tirava o Super Nintendo da caixa e tinha mais tempo para usar a única televisão que havia em casa. Assim que janeiro ou julho aparecesse, era a oportunidade para, por exemplo, passar uma tarde no apartamento dos meus vizinhos curtindo Sonic no Mega Drive deles para, no dia seguinte, recebê-los para uma partida de Super Mario World.

Em outras ocasiões, a visita era um dos meus primos mais velhos, que me ensinou a vencer as fases mais complicadas daquela que é minha aventura preferida do encanador. Não sai da minha mente o dia em que ele atravessou o estágio Back Door para então enfrentar Bowser, que se achava intocável no Koopa Clown Car. Também dono de um SNES, ele foi tipo de um mentor ao me apresentar as novidades da época.

Se hoje tenho o orgulho de trabalhar para a revista oficial da Nintendo no país, agradeço muito por ele ter me emprestado o cartucho cinza de Super Mario All-Stars. Lá estavam os clássicos que me levaram a virar nintendista. Agora esse papel cabe a mim. Como é encantador ver a reação da garotada ao segurar o Nintendo 3DS que carrego comigo... Os olhos deles brilham como os de um certo garoto ao apertar pela primeira vez os botões B e A do Game Boy da tia.

Em uma iniciativa louvável do Ítalo, foram reunidas nesse livro lembranças que não poderiam ter melhor destino do que virar saborosas crônicas. Crônicas que, antes de qualquer coisa, tratam da importância dos games no fortalecimento das amizades.

Pelo menos até o momento em que escrevi essas palavras, não tive a oportunidade de conhecer "ao vivo" esse talentoso professor. Ainda assim, tive a sorte de fazer parte de uma de suas

histórias, quando soube de seu primeiro livro e o entrevistei para a Nintendo World. História, aliás, que encerra essa obra.

Na ocasião, questionei sobre seus planos futuros e entre eles estavam Os Videogames e Eu. Infelizmente, tive que cortar o devido trecho por questão de espaço. Ossos do oficio... "Terá de tudo, desde meu cartucho amaldiçoado de Majora's Mask até jogatinas hilárias com meus irmãos", me disse Ítalo. Quem diria que, meses depois, seria convidado para escrever esse posfácio. Uma recordação única!

Igor Andrade

Jornalista, é editor-chefe da Nintendo World, revista oficial da Nintendo no Brasil, desde novembro de 2010. Gosta de sorvete e tal.

SOBRE O AUTOR

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA é historiador com as habilitações de licenciado (2010), bacharel (2013) e especialista em História do Brasil (2012) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Atua como professor de História no município de São José do Seridó/RN. Nas horas vagas está escrevendo para o site GameBlast.com.br e produzindo livros, como "Videogame Locadora" e "Os Videogames e eu". Pode ser encontrado no Facebook (facebook.com/italochianca) e no email (itallo.chianca@gmail.com)

Obrigado pela leitura.

Thank you for
Reading!